
PlayStation®2
...ista Oficial - España
INCLUYE
2 GUÍAS
• KINGDOM HEARTS
• ONIMUSHA 2
SAMURAI'S DESTINY
Nº 22 • NOVIEMBRE 2002 • 6,00 €
¡YA ESTÁ AQUÍ LA LEYENDA!
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS DOS TORRES™
!
SI QUIERES JUGAR GRATIS ON-LINE MIRA LA PÁG. 11
NOVEDADES
HAVEN:
Traveller's Tales y Midway se unen para crear el más ambicioso plataformas 3D jamás creado para los 128 bits de Sony
Call Of The King
EL DUELO MÁS ESPERADO
Analizamos los tres mejores juegos de fútbol
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2003
PRO EVOLUTION SOCCER 2
SPIDERMAN
Si alucinaste en el cine prepárate para ver su sensacional salto a DVD
y además...
Ratchet & Clank
Colin McRae 3
Kingdom Hearts
Ty The Tasmanian Tiger
Hitman 2
Ninja Assault
Red Faction 2...
ESTE MES LAS GUÍAS DE
...NGDOM HEARTS (1ªPARTE) + ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY
...UPO ZETA
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00022
8 420565 092005

PlayStation®2
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador: ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, F. Javier López y Serafín Roldán
Secretario: José Ramón Franco Vicesecretario:Enrique Valverde
Director Editorial: Antonio Franco
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: José Luis Gómez

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: José Luis García
Director de Coordinación de Revistas: Jesús Maraña

ɔmité Editorial: Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés

Director General de Finanzas y Control de Gestión: Conrado Carnal
Director General de Prensa: Joan Alegre
Adjunto al Presidente: Julio Martínez

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: Luis Jorge García
Director: Marcos García Reinoso
Subdirector: José Luis del Carpio Peris
Director de Arte: Alfonso E. Vinuesa Vidal
Redacción: Bruno Sol Nieto y Roberto Serrano Martín
Maquetación: Belén Díez-España
Colaboradores: Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Ana Márquez (edición), Isabel Garrido (DVD), Rafa Notario (música), Manuel Arenas (tecnología) y Jorge Martínez (imagen)
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: ps2@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: Carlos Ramos
Director de Proyectos Editoriales: Damián García Puig
Director Gerente de Revistas: Juan Pescador
Gerente de Marketing: Marisa Casas
Gerente de Publicidad: Julián Poveda

Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de RR HH: Joan Buj
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: Julián Poveda
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
lorte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

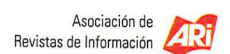
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
lemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 39 57 51.Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 . Fax: 32 2 644 03 95.Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- ıbetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: A International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207) 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, : 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, .: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayos- Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major edia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: ıblicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: ısegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. México: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
ıpresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

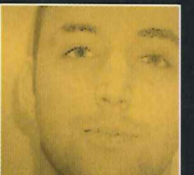
PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Asociación de Revistas de Información



SELECT

PS2

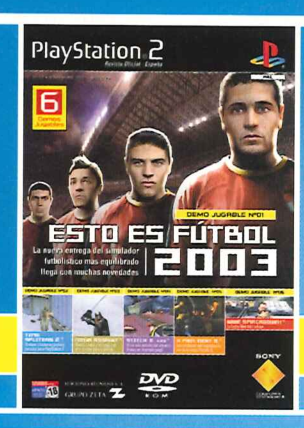


<< Marcos García >>

Por fin una de las grandes promesas de la temporada ha mostrado sus garras. Bajo el amparo de la segunda parte cinematográfica llega por fin *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres* en PS2 y, creedme, la espera ha merecido la pena. Toda la grandiosidad, emoción y delirio audiovisual del filme han sido plasmadas con total pulcritud para poner a nuestra total disposición la evocadora mitología de Tolkien. El otro teatro de sueños lúdicos lo representa el bonito e intenso duelo que han protagonizado las tres mejores franquicias futbolísticas. La lucha ha sido más dura que nunca y los grandes beneficiados de ello seréis todos vosotros. Ahora sólo os queda la difícil tarea de elegir uno de ellos... Para los numerosos seguidores de la saga *Grand Theft Auto* tenemos nuevos datos y pantallas y para aquellos que echen de menos los juegos de plataformas de nueva generación que se preparen con dos pesos pesados como *Ratchet & Clank*, supera en calidad y variedad al mismísimo *Jak & Daxter*, y el más que prometedor *Haven*, la última creación de los siempre geniales *Traveller's Tales*. Y como sorpresa de última hora nada mejor que un primer vistazo a una de las producciones más esperadas de todo el catálogo de PlayStation 2: *The Getaway*.

DVD DEMO [22]

Nuestro DVD exclusivo de este mes tiene como protagonista a uno de los mejores simuladores de fútbol que ha aparecido para PlayStation 2



Este mes [6 DEMOS JUGABLES]

Demos Jugables

Seis juegos de los más dispares géneros se dan cita en el DVD que acompaña a la revista. El fútbol más realista y divertido en su segunda incursión en la 128 *bits* de Sony es el primero de ellos. Stitch, la última estrella de la factoría de los sueños, protagoniza una aventura para escapar de la cárcel espacial. Un gran *shooter* en primera persona, *TimeSplitters 2*, es otra de las interesantes propuestas de este mes. Los integrantes de la *Patrulla X* se dedican a luchar entre ellos en un espectacular *arcade*. Otro juego de pistola, esta vez con *ninjas* y la lucha más teatral, completan la oferta.

DEMO JUGABLE Nº01



ESTO ES FÚTBOL 2003 ™

Disputa un partido amistoso para comprobar cómo ha evolucionado el genial simulador futbolístico de Studio London.

DEMO JUGABLE Nº02

TIMESPLITTERS 2 ™

La primera fase del juego, situada en una presa nevada, está a tu disposición en la *demo* jugable de este gran *arcade* de disparos.

DEMO JUGABLE Nº03



NINJA ASSAULT ™

Otro escenario bajo la nieve te espera en esta nueva creación de Namco para los amantes de los juegos de puntería.

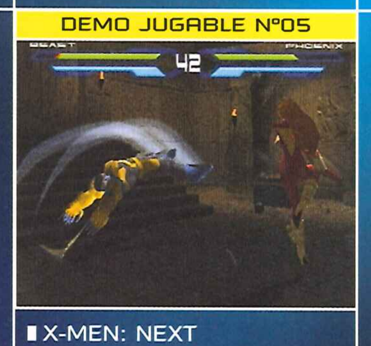
DEMO JUGABLE Nº04



STITCH: EXPERIMENTO 626 ™

Ayuda al «bueno» de Stitch a escapar de sus incansables perseguidores en esta *demo*.

DEMO JUGABLE Nº05



X-MEN: NEXT DIMENSION ™

Disputa un encarnizado combate entre Bestia y Fénix, y comprueba la contundencia de sus golpes.

DEMO JUGABLE Nº06

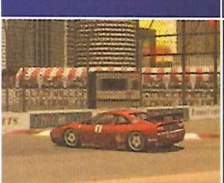


WWF SMACKDOWN ™

Una de las estrellas más rutilantes de este peculiar deporte, «The Rock», estará disponible para que luches sobre el cuadrilátero.

Vídeo-Demos y Extras

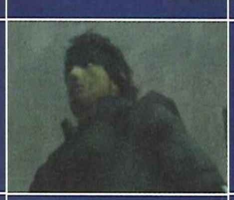
Y como de costumbre, estos vídeos os servirán para ir abriendo boca sobre algunos de los lanzamientos más importantes para vuestra consola y que aparecerán próximamente.



FERRARI F355 CHALLENGE ™



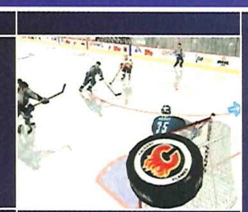
KONAMI EVOLUTION SPORTS ™



MGS 2: SUBSTANCE™



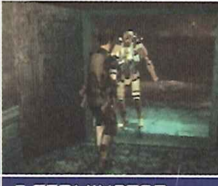
MORTAL KOMBAT: DEADLY A. ™



NHL 2003 ™



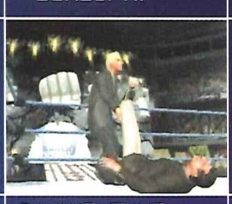
RATCHET & CLANK™



TERMINATOR: DAWN OF FATE™



TREASURE PLANET™



WWF: SHUT YOUR MOUTH™



... y además

- HITMAN 2 ™
- STUNTMAN™
- MAT HOFFMAN ™
- WWW.PLAY-STATION.COM



LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FÍSICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



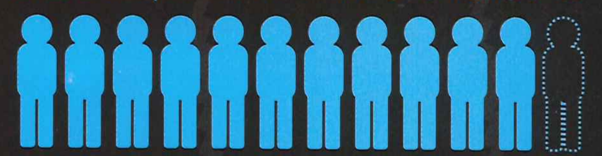
REGATES 2003

Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él, Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?.

CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

Salta al campo. Toma el control. Sé el Número 12.



www.fifa2003.ea.com



APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP



Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™



Somos el deporte











SONY C.E.

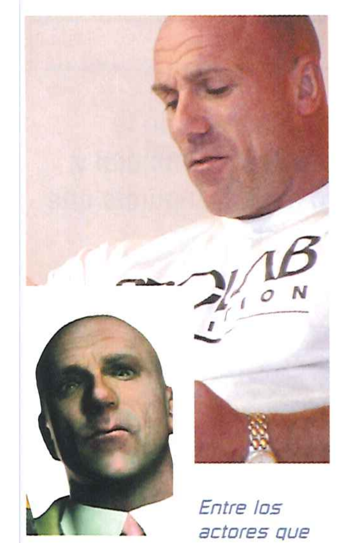
The Getaway

Como la vida misma

Un gángster retirado y un policía sin escrúpulos protagonizan la última producción de Sony para PS2. Una historia de mafiosos que combina la conducción con la acción en tercera persona en Londres

Cerca de dos años lleva **Brendan McNamara**, un australiano afincado en **Londres**, intentando dar forma a su proyecto más ambicioso, ***The Getaway***. Iba a ser una de las grandes sorpresas para **PS2** en el inicio de su andadura, pero los retrasos en su desarrollo hicieron que otros títulos con una mecánica muy parecida se le adelantaran. De todas formas, las pretensiones de **Team Soho** resultan espectaculares a todas luces. Representar más de 40 Kms. cuadrados de **Londres** como escenario del juego con lugares tan conocidos como **Picadilly Circus** o **Trafalgar Square** que serán perfectamente reconocibles. Y 20 edificios reales, como la *Reptilian Gallery* de *Hyde Park*, en los que se ha reproducido meticulosamente su interior. Pero los creadores han querido ir más allá y han ideado un sistema único que reproduce el tráfico rodado de la ciudad durante el juego. Es decir, los coches se paran en los semáforos, si cometemos una infracción la policía comenzará a perseguirnos e incluso los atascos nos pueden impedir llegar a una cita a tiempo enviándonos al principio de la misión correspondiente. **Team Soho** ha contado con la licencia de varios fabricantes de vehículos, para que el jugador se

<Team Soho ha recreado 40 kilómetros cuadrados de Londres en el juego>



Entre los actores que participan se encuentra Ricky Hards (arriba) interpretando al mafioso Charlie Jolson, un papel parecido al que hizo en Lock And Stock. Abajo podemos ver a Don Kembry, un exboxeador del East End londinense que ahora es modelo y actor, y que caracteriza a Mark Hammond.

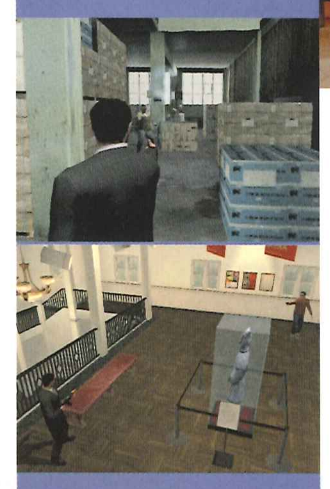


encontrase con los mismos coches que circulan diariamente por **Londres**. *Lexus, Citroen, Saab, Nissan* o los famosos taxis londinenses son algunas de las marcas y modelos que pueden encontrarse en ***The Getaway***. Además, hay que tener en cuenta que resulta posible bajarse de un coche y apropiarse indebidamente de cualquier otro, incluidos los autobuses de dos pisos, toda una pasada. Esto implica que los protagonistas también pueden recorrer la ciudad a pie y en determinados sectores tendrán que introducirse en edificios para llevar a cabo misiones que implican el uso de la fuerza, buena puntería o pasar desapercibido. Cada nuevo objetivo será introducido por una secuencia, el juego cuenta con más de una hora de escenas, en las que se irá hilando el argumento. Asimismo, en ***The Getaway*** podremos vivir la aventura como un gángster retirado, **Mark Hammond**, o como un policía sin escrúpulos, **Frank Carter**. Como el resto de personajes importantes de la aventura, están representados por actores de carne y hueso, que han puesto a disposición del equipo desarrollador sus voces y rostros para dar vida a la historia. Por el momento, hemos visto una versión inacabada del juego, **Team Soho** tiene muchos detalles que depurar todavía, como el control de los protagonistas cuando van a pie. Aún así, si finalmente consigue ensamblar todos los elementos de una forma sólida, ***The Getaway*** puede ser todo un juegazo. La historia y su «sistema de simulación» del tráfico londinense son argumento suficiente como para convertirlo en uno de los títulos más esperados de estas navidades, su lanzamiento está previsto para diciembre.





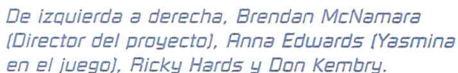
EN COCHE
Algunas misiones tendrán como protagonistas espectaculares escenas de conducción con un variado catálogo de vehículos.

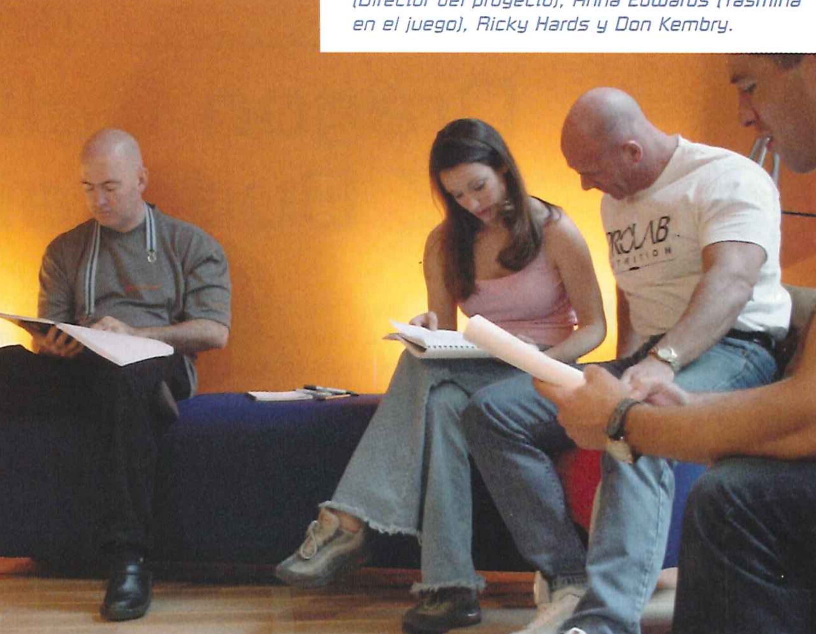


A PIE
En otras será necesario echar mano de la puntería de los protagonistas e introducirse en edificios para cumplir el objetivo requerido en el juego.

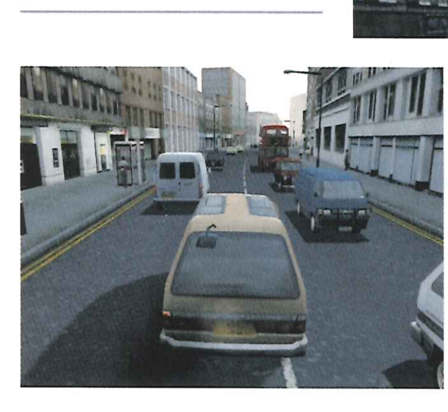


GRABANDO
Anna Edwards, actriz que apareció en *Muere Otro Día* (último capítulo de **James Bond** en el cine), durante una sesión para capturar los movimientos que darán vida a Yasmin.


De izquierda a derecha, Brendan McNamara (Director del proyecto), Anna Edwards (Yasmina en el juego), Ricky Hards y Don Kembry.



<El tiempo y el esfuerzo empleados por Team Soho han dado como resultado el proyecto más ambicioso de Sony para PlayStation 2>



Durante las misiones hay que tener mucho cuidado con la policía, un descuido y acabaréis esposados.

Breves



Nuevos altavoces Sound Station 5.1 Dolby Digital de Logic 3

Logic 3 acaba de presentar un nuevo sistema de altavoces 5.1 con decodificador independiente y mando a distancia. Decodificador Dolby Digital, Pro Logic y estéreo, subwoofer de madera para una mayor calidad de sonido y 45 Watios de potencia RMS (subwoofer 20 watios + altavoces 5x5 watios) son sus cualidades. Además incorpora entradas digital, coaxial y estéreo para una completa compatibilidad con todas las consolas del mercado (incluyendo **PS2**) y con ordenadores y reproductores de CD y DVD. Estos excepcionales altavoces están disponibles desde finales de octubre a un PVP recomendado de 279,90 euros, IVA incluido. Más información en el teléfono 91 5487883 o en la página WEB **www.hnostromo.com**.



Premios Adese

El pasado 1 de octubre tuvo lugar la primera edición de los Premios Adese en el Círculo de Bellas Artes de Madrid. Los galadornes fueron concedidos a los juegos más vendidos. *Devil May Cry, World Rally Championship* y *FIFA 2002* obtuvieron los tres galardones de oro que correspondieron a PlayStation 2 al vender más de 40.000 unidades. *GTA III* consiguió el de platino con unas ventas superiores a 80.000 unidades.

INFOGRAMES

Dragon Ball Z Budokai

La compañía francesa ha adquirido la licencia de Dragon Ball a nivel mundial y este es el primer título de la franquicia que desarrolla para PlayStation 2

El juego incluye un total de 23 personajes, cada uno con 60 combinaciones de movimientos que pueden editarse y 29 escenarios. **Infogrames** ha adaptado la serie desde la llegada de **Raditz** a la Tierra hasta el enfrentamiento final con **Cell**. Poniendo especial atención a los combates en el planeta **Namek** y la Saga de los Androides. El modo *World Match* permitirá a los jugadores combatir por dinero y para subir posiciones en el torneo *Budokai*. El lanzamiento en **Europa** está previsto para finales de noviembre.



Por otro lado, **Infogrames** también va a publicar un simulador de *Formula 1* para **PlayStation 2**, *Grand Prix Challenge*. **Melbourne House**, sus creadores, han dispuesto 22 coches y 17 circuitos con gran nivel de detalle que podrán disfrutarse en 5 modos de juego diferentes, incluyendo una modalidad para 4 jugadores simultáneos a pantalla partida. El juego verá la luz a partir del mes de noviembre.

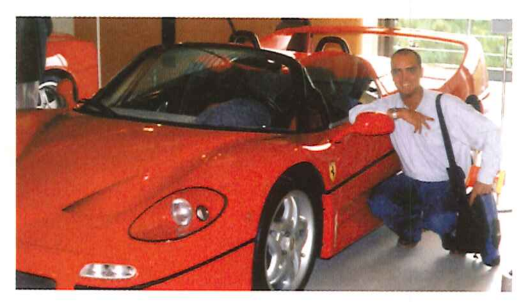


Los seguidores del anime Dragon Ball Z pueden estar de enhorabuena, por fin desembarca en PlayStation 2 con un excelente título.

EA GAMES

Hot Pursuit 2 nos llevó a Maranello

Con motivo del lanzamiento de NFSHP2, visitamos la fábrica y el museo de Ferrari



Para conocer mejor el espíritu de ***Need For Speed: Hot Pursuit 2***, **EA GAMES** llevo a 10 periodistas de toda **Europa** (**Ferrari** no permite más visitantes) a conocer las instalaciones de la marca más legendaria de la industria automovilística. Pudimos contemplar la fábrica en la que se construyen los motores V8 y V12 y la planta de ensamblaje de **Ferrari**. Esta marca ha colaborado estrechamente para realizar ***HP2***, y parece ser que pronto disfrutaremos de más juegos de **EA GAMES** con **Ferrari** de protagonista.

PlayStation 2
Revista Oficial - España

¡Nos vemos en el SIMO!



Entre el 5 y el 10 de noviembre se celebra el **SIMO** en el Recinto Ferial Juan Carlos I de **Madrid**, y **PlayStation 2 Revista Oficial** estará allí. Te esperamos en este autobús situado en el patio central, entre los pabellones 5 y 6, y también en el *stand* 140 del pabellón 8. Visítanos y descubrirás todas las novedades de **PS2**.

Resultados Concursos

CONCURSO SPIDER-MAN
- JUAN MIGUEL ALONSO VICENTE ALICANTE
- GONZALO MENDOZA CORTÉS SEVILLA
- JOSUÉ PÉREZ MARTÍN LANZAROTE
- Mª CARMEN RANGEL ARMESTO SEVILLA
- JUAN CARLOS RUIZ DOMÍNGUEZ MADRID
- PABLO DE ROQUE MADRID
- YANIRA MEDINA PÉREZ GRAN CANARIA
- ANGEL NAHARROS RIOS VALENCIA
- MIGUEL MARI GONZÁLEZ ROMÁN GUIPÚZCOA
- IGNACIO REQUENA MOLINA SEVILLA
- VICENTE ROMERO SOLBA ALMERÍA
- ADAN MORENO DÍAZ BARCELONA
- LUIS CASTRO FERNÁNDEZ GERONA
- RAÚL ESTEVAS JIMÉNEZ MADRID
- JOSÉ JONATHAN VALIDO DENIS LAS PALMAS DE G.C.
- FÉLIZ MANUEL MOSQUERA MUÑOZ CANTABRIA
- JAVIER INFANTES GARCÍA MADRID
- CRISTINA MARQUEZ SANTOS BARCELONA
- FCO. JAVIER ESTÉVEZ MOLINA LA CORUÑA
- DARÍO MILLÁN IDIAQUEZ BURGOS

RESULTADOS FIRE BLADE
- CASIMIRO MONGE CARMONA MURCIA
- JOSE Mª PÉREZ GARCÍA ALMERÍA
- JORDI MARTINEZ BALAGUER BARCELONA
- RAUL MACIAS MIRÓN CIUDAD REAL
- JAVIER ESCALANTE RUEDA BARCELONA
- JOAQUÍN TOSCANO JIMÉNEZ CORDOBA
- JESÚS RUBIO FOLGADO VALENCIA
- JOAQUÍN ANTONIO TRUJILLO LÓPEZ ALMERÍA
- LUIS CONDE FERNÁNDEZ PONTEVEDRA
- KIKO MORENO VILASECA TARRAGONA
- VÍCTOR GONZALO CALEYA BERMEJO BADAJOZ
- ANGEL HERNÁNDEZ NARANJO BARCELONA
- JACOBO GARCÍA BLANCO MÁLAGA
- JOSÉ FCO. LÓPEZ FILGUEIRAS LA CORUÑA
- BERNARDO PÉREZ LARA TARRAGONA
- ALBERTO ÁLVAREZ GIL PONTEVEDRA
- JUAN MANUEL RIVERA SEVILLA
- RAÚL PÉREZ BUENO MADRID
- JOSÉ LUIS ÁLVAREZ DÍAZ SEVILLA
- MANUEL GONZALO SERRANO BARCELONA

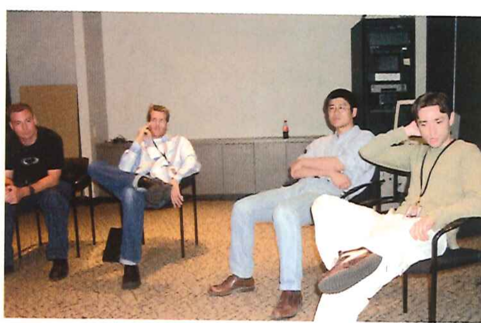
CONCURSO GUMBALL 3000
- MARC GONZÁLEZ MUÑIZ BARCELONA
- HECTOR GARCÍA GARCÍA ALICANTE
- ERIKA ADROVER ALVAREZ LAS PALMAS DE G. C.
- OSCAR VERDEJO CAMACHO CIUDAD REAL
- DANIEL RAMOS GONZÁLEZ SALAMANCA
- ANTOLÍN PERIGALI VEGA LEÓN
- FCO. JAVIER RODRÍGUEZ PAZOS ASTURIAS
- MANUEL MARTÍN HERRERA ISLAS CANARIAS
- CRISTIAN CALVO SEGURA LÉRIDA
- CARLOS PÉREZ CABALLERO ALBACETE
- CRISTIAN URRUZUNO GUIPÚZCOA
- BERNAT MALET BAGÉ BARCELONA
- JESÚS MUÑOZ JIMÉNEZ MADRID
- JOSÉ AURELIO JIMÉNEZ JIMÉNEZ MADRID
- RUBÉN NGUEMA ONDO BALEARES
- ALBERTO ALVAREZ GIL PONTEVEDRA
- GENÍS NICOLÁS VILARNAU BARCELONA
- VICENTE ANDRÉS MARTÍN SALAMANCA
- SEBASTIÁN BAENA GÓMEZ MADRID
- SANTIAGO GONZÁLEZ NAVARRO MADRID
- JORDI REVERTE FONTANAL GERONA
- BEGOÑA FLORERO SAYA ASTURIAS
- IGNACIO MARTÍNEZ SOBERA MURCIA
- CARLOS SÁNCHEZ MULA MADRID
- SANTIAGO VELASCO INIESTA BARCELONA

ELECTRONIC ARTS

Visitamos EA Canadá

Queríamos conocer de cerca cómo se ha gestado FIFA 2003 y hablar con sus creadores, aunque para ello tuviéramos que viajar hasta Vancouver, en la otra punta del planeta...





En medio de inusitadas medidas de seguridad (las fotografías estaban prohibidas salvo en algunos sitios específicos) pudimos pisar el lugar donde nacen todos los títulos deportivos de **EA**, incluyendo la familia *FIFA Soccer*. Acompañados de **Matt Bilbey**, *Worldwide Product Manager* de *FIFA*, visitamos donde se graban los comentarios, se realiza el *motion capture* y se localiza cada nuevo título de **EA Sports**. Los productores de ***FIFA Soccer 2003*** nos explicaron sus principales novedades, todas ellas reflejadas en la exhaustiva *review* que encontraréis en este mismo número de **PlayStation 2 Revista Oficial**. Fuimos los primeros en probar la que será la *beta* definitiva de ***FIFA Soccer 2003*** y experimentar el nuevo y revolucionario sistema para lanzar faltas, uno de los más brillantes jamás vistos en un simulador de fútbol.

Durante una tarde pudimos ver y probar hasta la extenuación este nuevo *FIFA* y descubrir detalles sorprendentes. Un ejemplo: si disputas un partido contra la máquina y ésta te clava tres goles en pocos minutos, el juego se detendrá para preguntarte si quieres seguir en ese nivel de dificultad o cambiarlo por otro más bajo. En una improvisada rueda de prensa, ante la pregunta de si el próximo *FIFA Soccer* permitiría juego *On-line*, los productores de ***FIFA 2003*** no se mojaron. Según nos contaron, lo están considerando, pero el mercado europeo es diferente al americano. Allí la gente está acostumbrada a pagar a un servidor por jugar, mientras que en **Europa** queda por comprobar si sería rentable establecer el juego *On-line* en futuros *FIFA* en **PS2**. Y por lo que pudimos espiar en las pizarras de las oficinas de **EA Sports**, trabajan ya incluso en el *FIFA 2005*, aunque de momento cualquier aspecto sobre las próximas entregas es de alto secreto.



<En EA Sports ya están trabajando en un futuro FIFA Soccer 2005>

EA Sports nos invitó a ver un partido de Hockey Hielo en el General Motors Place, hogar de los Canucks de Vancouver.





Los productores de FIFA Soccer 2003 nos explicaron las principales novedades que incorpora esta nueva entrega, como la nueva mecánica para lanzar faltas, que ofrece una precisión digna de un juego de billar.



colin mcrae rally 3™

unpilotounacarreracientocincuentadecisionesporminuto



Compite como Colin McRae en el equipo Ford Motor Sport.



Corre contra el reloj en 56 etapas, 8 países y 18 coches licenciados.



Sistema de colisiones dinámico.



Impresionantes efectos climáticos.

por << Manuel Arenas >>

Apple iMac

El rugido de Apple

Con Jaguar, la nueva versión del sistema operativo Mac OS X, Apple consigue hacer fácil a la informática, al tiempo que elegante y funcional







El iMac es un ordenador concebido desde un principio para y por el usuario. La inclusión de servcios web y aplicaciones de uso cotidiano como iCal o iPhoto es un paso más hacia una completa integración en el hogar.



PVP-R: 2.318 Euros

http://www.apple.es

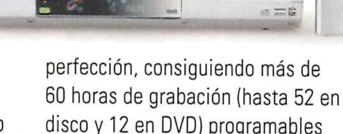
Apple, conocida sobre todo por sus ordenadores **Mac**, dio un giro importante en su carrera hacia la aceptación generalizada por parte de los usuarios de ordenadores personales con la adopción del Sistema Operativo Mac OS X, concebido a partir de la unión de la tecnología y la estabilidad de **Unix** y la estética y la funcionalidad tradicionales de **Apple**. Ahora, tras la consolidación de **Mac OS X**, llega el turno de **Jaguar**, una evolución que permite a **Apple** ofrecer a sus clientes, junto con el sistema operativo propiamente dicho, un excelente paquete de utilidades y servicios adicionales perfectamente integrados en su característico entorno visual de ventanas, y que aportan soluciones prácticas para necesidades tan habituales como la organización del tiempo, la gestión de contactos, la administración de contenidos multimedia audiovisuales o la sincronización de datos entre varios ordenadores o dispositivos tales como PDA o teléfonos móviles. Así mismo, la integración con **Internet** y la mejora de la conectividad han sido capítulos muy mejorados y cuidados. Como resultado, **Apple** ha conseguido poner al alcance de los usuarios una excelente combinación de diseño, prestaciones y aplicaciones, al tiempo que una alternativa honesta frente a los sistemas basados en **Windows**.

El modelo **iMac**, es quizá el ordenador que posee la estética más atrevida del momento, incapaz de pasar inadvertida allá donde se encuentre. Pero además de atrevida, es acertada. Una vez que se saca de la caja y se conectan el teclado, el ratón, la red eléctrica y la red **Internet** en su caso, sólo resta accionar el botón de encendido para adentrarse en un entorno de ventanas elegante, funcional y práctico, donde todo encaja de manera natural. La pantalla TFT, de gran calidad, está configurada de tal modo que la legibilidad y la disposición de los menús satisfarán a las audiencias. La conectividad de **Internet**, es otro componente que confiere al **Mac OS X Jaguar**, y por ende al **iMac**, un gran número de características de valor añadido y el acceso a un gran número de servicios integrados en el portal. **Mac**, desde correo electrónico hasta la protección antivirus, pasando por la disponibilidad de espacio remoto en disco para guardar datos y acceder a ellos desde cualquier lugar, ya se trate de álbumes de fotos o de citas y alarmas pertenecientes a un calendario personal. Se trata de servicios de pago, aunque su precio es moderado. El papel del **iMac** como centro del entorno digital en el hogar será interpretado con soltura gracias a las aplicaciones integradas y a la facilidad con la que se pueden conectar otros dispositivos con el equipo. Ya se trate de un reproductor de música digital como el **Apple iPod**, o de un teléfono móvil **Bluetooth**, o de otros equipos en una red personal a través de cable o de conectividad inalámbrica.

iMac

Procesador: PowerPC G4 800 MHz
Memoria: 256 MB
Disco duro: 60 GB
Regrabadora DVD: Pioneer DVR-104
Gráficos: GeForce2 MX, 32 MB
Conectividad: USB, FireWire, LAN,
Pantalla: TFT 15", 1.024 x 768 x 16 millones de colores
Teclado: USB
Ratón: Óptico USB

PANASONIC DMR-HS2 GRABADOR DVD CON DISCO DR



Poco a poco, la convergencia entre la electrónica de consumo y la informática se va haciendo patente a través de productos como el DMR-HS2, un grabador de DVD (DVD-R o DVD-RAM) que además incorpora un disco duro de 40 GB para el almacenamiento de grabaciones de vídeo digital.Tanto el DVD como el disco duro se complementan a la perfección, consiguiendo más de 60 horas de grabación (hasta 52 en disco y 12 en DVD) programables con total flexibilidad.

http://www.panasonic.es

PVP-R: 1.599 Euros


Por fin un juego que satisface a todos
Imagina un juego que lo tiene todo...
Explora, dispara, conduce y vuela
a través de mundos alienígenas para
derrotar al mal y encontrar la libertad.
Haven: Call of the King: posiblemente
la mejor aventura que vivirás en tu
habitación este año.
PlayStation 2
HAVEN
CALL OF THE KING
MIDWAY
Traveller's Tales
PlayStation 2
MIDWAY
www. Virgin .es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE
aven: Call of the King (c) 2002 Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. MIDWAY y el logo de Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso.
aven: Call of the King es una mraca registrada de Midway Home Entertainment Inc. Desarrollado por Traveller's Tales, Ltd. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd.
PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

por << DOC >>

El más ambicioso plataformas 3D

HAVEN: Call Of The King

Casi por sorpresa, llega hasta nosotros la última creación de Traveller's Tales, el más ambicioso plataformas creado para PS2.

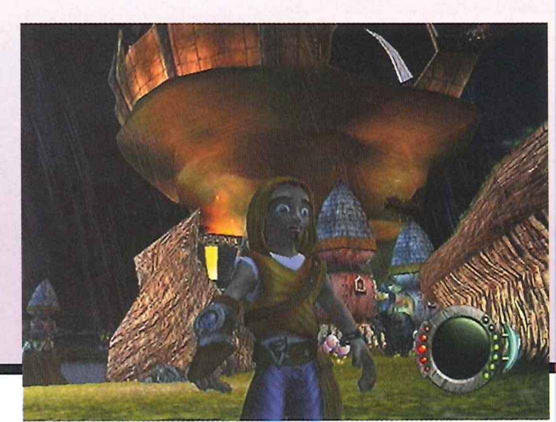


Desde la aparición de *Jak & Daxter*, nadie se había atrevido a llevar el género de las plataformas a un nivel capaz de rivalizar con la obra maestra de **Naughty Dog**... hasta ahora. **Sony Computer** planea dar vida una vez más a uno de los géneros más antiguos con títulos como *Ratchet & Clank* o *Sly Raccoon*, ninguno de ellos tan ambicioso y apabullante como la apuesta de **Midway**, ***Haven: Call Of The King***. **Traveller's Tales**, creadores de títulos como *Sonic R*, *Sonic 3D* o, el más reciente, *Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex* son los encargados de llevar las plataformas a un nivel superior con un título que toma prestados elementos de otros géneros para conformar uno de los «cócteles» más explosivos de los últimos años. Su argumento nos pondrá en la piel de **Haven**, uno de los muchos habitantes esclavizados por una raza alienígena que, a través de los sueños, descubre que es el elegido para liberar a su gente de la esclavitud. Para conseguirlo, **Haven** deberá abrirse paso entre enemigos de todo tipo (alienígenas, *robots*, etc), interactuar con una buena cantidad de personajes y atravesar diferentes escenarios, situados incluso en lejanos planetas a los que podremos acceder con la ayuda del vehículo apropiado. Este es uno de los detalles más interesantes de ***Haven***, la posibilidad de hacer uso de todo tipo de artefactos y vehículos. Si bien el uso que podremos dar a nuestra arma principal (un yoyó), es más o menos normal, ya que servirá para atacar, activar *switches* y colgarnos de superficies designadas para tal efecto, **Haven** tendrá la posibilidad de utilizar todo tipo de maquinaria, desde cañones láser, poleas y un ave robótica fabricada por el protagonista, hasta lanchas motoras o *buggys*. Los vehículos accesibles a lo largo de la aventura se completan con una nave espacial (que te permitirá viajar a diferentes planetas del juego en tiempo real) y hasta un *jet-pack* armado con cañones de agua, que deberemos utilizar para bajarle los humos a un dragón situado en el interior de un volcán. Dicho volcán y el espacio exte-

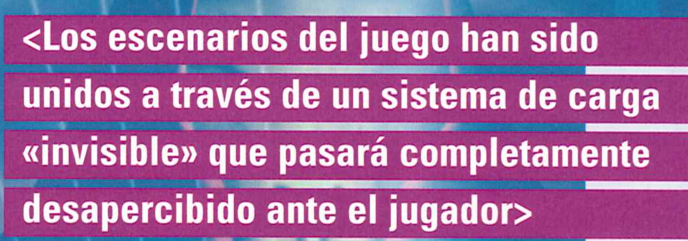




La interacción con los demás personajes del juego será vital para la consecución de la aventura y la adquisición de todo tipo de items y artefactos.





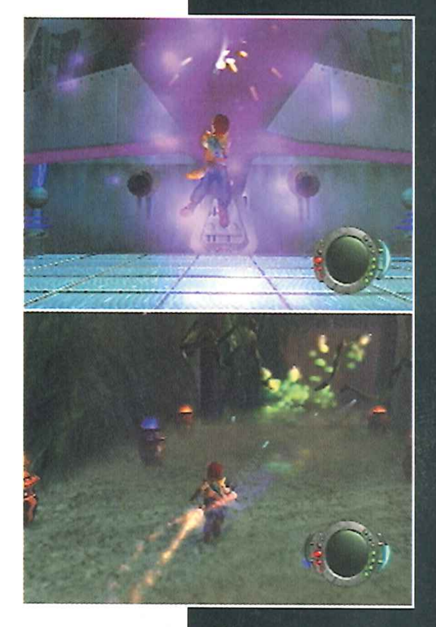


<Los escenarios del juego han sido unidos a través de un sistema de carga «invisible» que pasará completamente desapercibido ante el jugador>



rior son algunos de los escenarios que surcaremos a lo largo de la aventura, pero encontraremos otros como un gigantesco océano, a bordo de una goleta, que deberemos defender de los malvados piratas, las minas en las que **Haven** y su pueblo es esclavizado y hasta un planeta alienígena del que sólo saldremos si somos capaces de eliminar a la gigantesca «reina» alien. Uno de los detalles más sorprendentes de la creación de **Traveller's Tales** es que, al igual que en *Jak & Daxter*, todos los escenarios están unidos entre si a través de una «cadena invisible», de un sistema de carga que, camuflado tras una pequeña caminata o la consecución de un mini-juego situado entre dos zonas, permite completar ***Haven*** de principio a fin (si eres capaz de aguantar delante del monitor las más de 60 horas que requiere tal tarea) sin apreciar ni una sola pantalla de carga. De hecho, salvar nuestra partida en la *Memory Card* se realizará automáticamente y tan solo lo notaremos por la aparición de un pequeño icono en el centro de la pantalla. Este no es el único mérito técnico que ***Haven*** presenta, ya que el título creado por **Traveller's Tales** hace gala de uno de los más potentes motores gráficos creados para un plataformas tridimensional. El juego muestra en pantalla una buena cantidad de personajes, con todo tipo de sombreados y texturas de gran calidad, un escenario inmenso mostrado en su totalidad, sin efectos de niebla o desapariciones repentinas, y hasta un sistema horario autónomo cuyo ciclo completo representará el día y la noche, con sus respectivos astros en el firmamento e incluyendo diferentes tipos de iluminación para el amanecer y el atardecer. No faltarán los ya clásicos efectos de deformación a causa de la temperatura (en llamaradas, antorchas o lava), y la gestión inteligente del detalle y las texturas de cada elemento ⇒

Armamento



El yoyó nos sacará de algún apuro
Aunque, inicialmente, solo contamos con un yoyó para defendernos (que también accionará algunos artefactos), encontraremos armas láser de varios tipos.

Vehículos





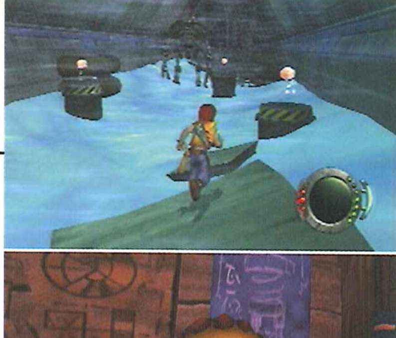


Un juego que son todos los juegos.
Tal y como reza el *slogan*, en ***Haven*** podremos pilotar tantos artefactos que parecerá que jugamos a varios juegos diferentes. Entre ellos destacan el *buggy*, la nave espacial, el *jet-pack*, la lancha motora...



Haven, el elegido, tendrá la complicada labor de salvar a su modesto pueblo de la esclavitud, de destruir al malvado Lord Vetch y liberar de sus garras a su amada.

dependiendo de su situación en pantalla, amén de un *framerate* que nunca baja de 60 fotogramas por segundo (en su versión NTSC) y una buena cantidad de efectos de iluminación, reflejos y deformaciones. Especial mención merecen el sistema fractal ideado por **Traveller's Tales** para mostrar la superficie de los planetas (de gran calidad visual) a diferentes distancias y el potente *engine* 3D capaz de poner en pantalla más de 250 personajes polígonales complejos y más de 1000 elementos móviles simples (como se puede comprobar en el escenario pseudo-egipcio con los cientos de escarabajos que se apartan ante la luz de nuestra antorcha). El *engine* 3D de



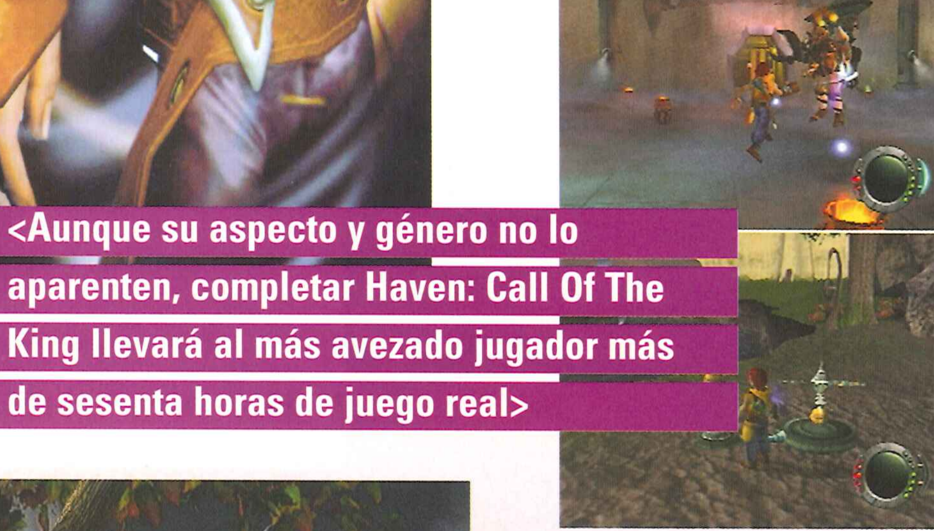




Al final de cada una de las fases, nos veremos las caras con gigantescos jefes como el de la pantalla. Para eliminarlos, tendremos que aprender complicadas rutinas de movimientos.

Haven no solo es capaz de mostrar impresionantes efectos, también pone en pantalla con todo lujo de detalles los impresionantes diseños de **Rodney Matthews**. El famoso ilustrador británico, con trabajos en su haber como portadas para discos de **Asia**, el logotipo de **Traveller's Tales** y el diseño completo de títulos como *ShadowMaster*, ha plasmado en el juego los artefactos, los seres y las oníricas localizaciones que siempre han poblado su fructífera imaginación. Junto a este espectáculo visual y jugable encontraremos una banda sonora orquestada de gran calidad y una buena cantidad de voces creadas para el juego, dobladas a un perfecto castellano para la versión PAL del título de **Midway** y **Traveller's Tales**. Como véis, poco le falta a ***Haven: Call Of The King*** para convertirse por derecho propio en el mejor plataformas 3D de **PS2**, plantando cara a algunos de los títulos estrella distribuídos por **Sony C.E.** y poniéndoselo dificil a los chicos de **Naughty Dog** (que seguramente se las arreglarán para sorprendernos aún más con su próximo proyecto). **Virgin** ha sido la compañía elegida para distribuir este gran título en nuestro país, cuyo lanzamiento será el próximo 22 de noviembre.

<Aunque su aspecto y género no lo aparenten, completar Haven: Call Of The King llevará al más avezado jugador más de sesenta horas de juego real>

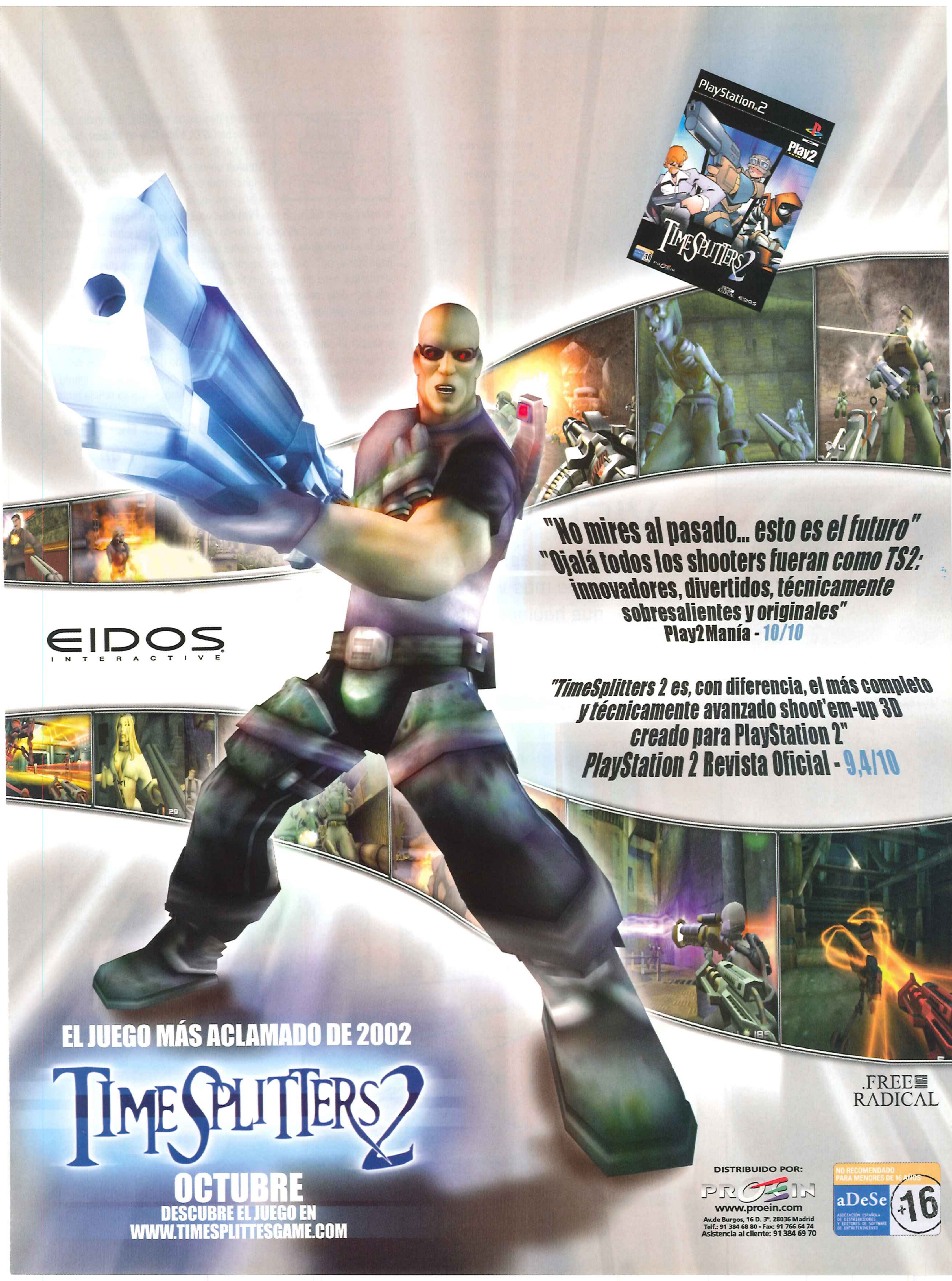




Diseños visuales

La imaginación de Rodney Matthews da vida a Haven
El ilustrador británico da vida al título de **Midway** con sus diseños de inconfundible estilo. Muchos de vosotros le conoceréis por las portadas para los discos del grupo **Asia**, el logo de **Bizarre Creations** y **Traveller's Tales** o el diseño de títulos como *ShadowMaster*.




PlayStation 2
Play2
TimeSplitters 2
"No mires al pasado... esto es el futuro"
"Ojalá todos los shooters fueran como TS2: innovadores, divertidos, técnicamente sobresalientes y originales"
Play2Manía - 10/10
"TimeSplitters 2 es, con diferencia, el más completo y técnicamente avanzado shoot'em-up 3D creado para PlayStation 2"
PlayStation 2 Revista Oficial - 9,4/10
EIDOS
INTERACTIVE
EL JUEGO MÁS ACLAMADO DE 2002
TimeSplitters 2
OCTUBRE
DESCUBRE EL JUEGO EN
WWW.TIMESPLITTESGAME.COM
.FREE RADICAL
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av.de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
+16

GTA VICE CITY

Así es y así será el juego que más va a dar que hablar en 2002

- COMPAÑÍA: TAKE 2
- DESARROLLADOR: ROCKSTAR
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENT./CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

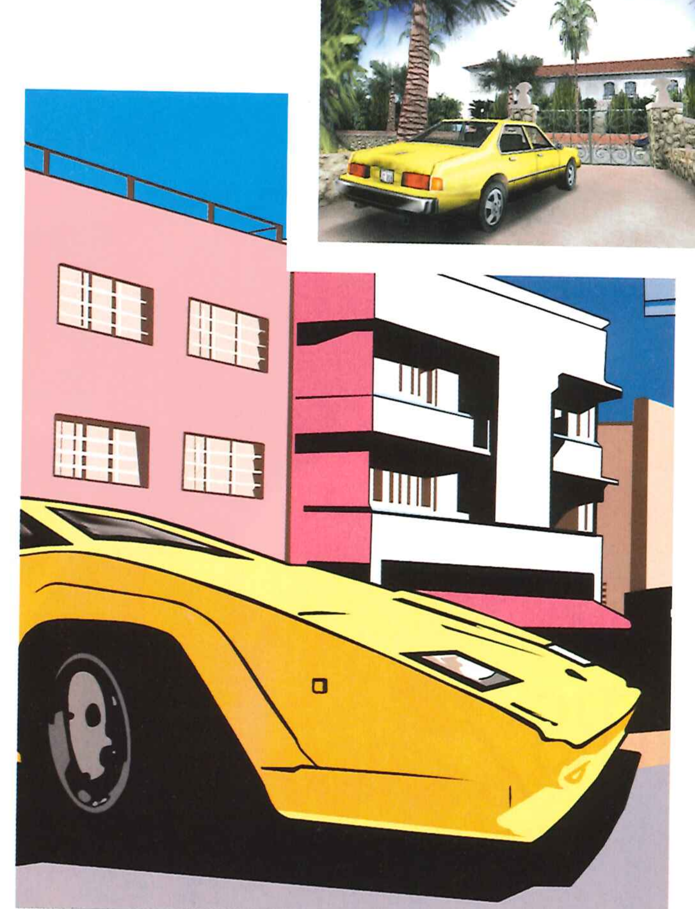
por << ThE ScOpE >>



Después de nuestra gratificante primera experiencia con ***GTA Vice City*** en **Miami**, hace ya un par de meses, acabamos de regresar de **Munich** donde ya hemos podido jugar con la primera beta disponible de ***Vice City***, y también en exclusiva. Todo lo que leáis en otras revistas es de oídas, ya que **PlayStation 2 Revista Oficial** ha sido la única revista española que ha tenido la oportunidad de jugar «de verdad» con la ya legendaria y esperadísima secuela de *GTA3*. Nuestras primeras impresiones no han podido ser más optimistas. Lo primero que salta a la vista y que hace que nuestra retina retumbe es la radical evolución (yo más bien diría revolución) del apartado gráfico. Ahora mucho más fotorealista, dobla en calidad al del anterior *GTA3*, con texturas con el doble de resolución, un tamaño de escenarios mucho mayor y un exagerado gusto por el detalle. Nada se ha dejado a la improvisación, todo tiene un porqué y una representación acorde con el resto de los elementos del juego. Tommy, el protagonista, también presenta un aspecto totalmente increíble, con una apariencia mucho más «humana», que se refleja tanto es sus gestos faciales como en sus movimientos.

Además, esta vez interviene mucho más activamente en las escenas entre las misiones (que serán las que den forma al argumento del juego y enlazarán unas misiones con otras). Respecto a los vehículos, que como ya os ofrecimos en el reportaje de septiembre incorporan, además de coches, lanchas, motos, aviones y helicópteros, se ha prestado especial atención a su comportamiento dinámico. Las suspensiones, la forma de frenar, la manera de balancearse en el momento de tomar curvas, sus reacciones ante los impactos... Todo ha sido contemplado con una perfección insultante, sin

<Todos los detalles del juego están marcados por el espíritu «ochentero»>

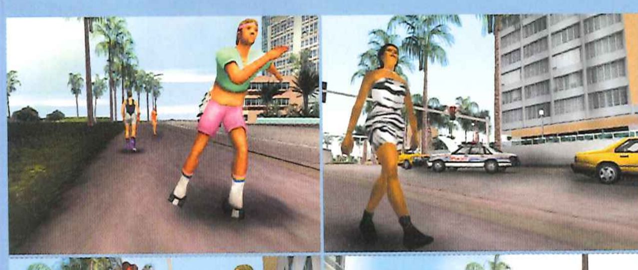


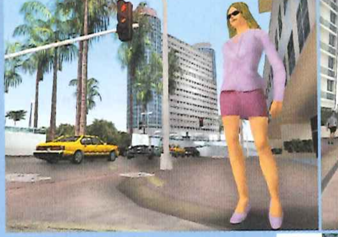




La policía será mucho menos predecible que en GTA3, y costará bastante más librarse de ella.





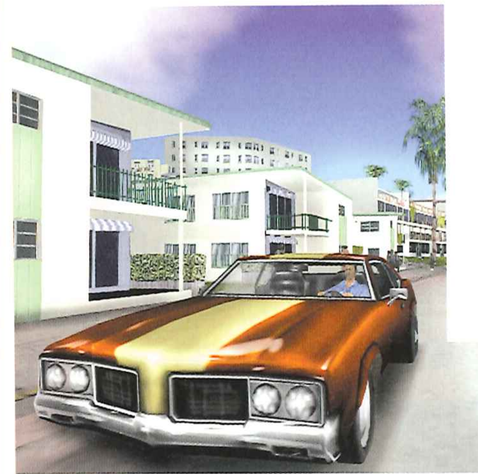


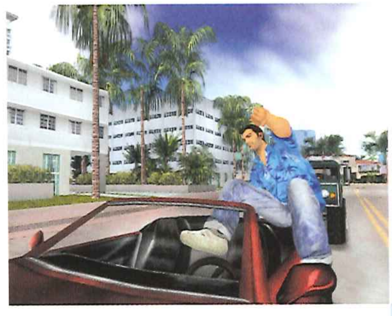
El espíritu de los 80 en las calles.
La moda, la forma de vestir, se refleja con total fidelidad en el juego, mostrándose los estilos que se utilizaban hace un par de décadas. Desde ropa ceñida hasta los típicos maillots y calentadores de la gente que hace footing. Todo un despliegue y un guiño histórico que **Rockstar** muestra en las calles del inminente ***GTA Vice City***.

pero alguno a la labor de programación. Mención especial merecen las motos, que como ya os dijimos en su día, es algo especialmente complicado debido a que hay que animar al piloto, y es algo que lleva tanto trabajo que por eso es casi imposible encontrar motos en un juego de esta índole. Pues bien, cuando llevemos una moto podremos controlar la inclinación del personaje protagonista, e incluso será posible realizar caballitos sobre cualquiera de las dos ruedas (un juego tan «macarra» como éste no podía prescindir de los típicos «jacos»), y también tendremos la facultad de rectificar nuestra posición en los saltos. Y, además, otro vehículo como el helicóptero, nos permitirá acceder a zonas específicas, como azoteas, en las que veremos a la gente en la piscina o disfrutando con fiestas privadas. El armamento, que junto con los vehículos es el segundo pilar sobre el que se asienta el juego, incluye hasta 40 armas diferentes, entre las que se incluyen algunas «domésticas» que compraremos en la ferretería de la ciudad (martillo, destornillador...). Estas armas son efectivas no ⇒

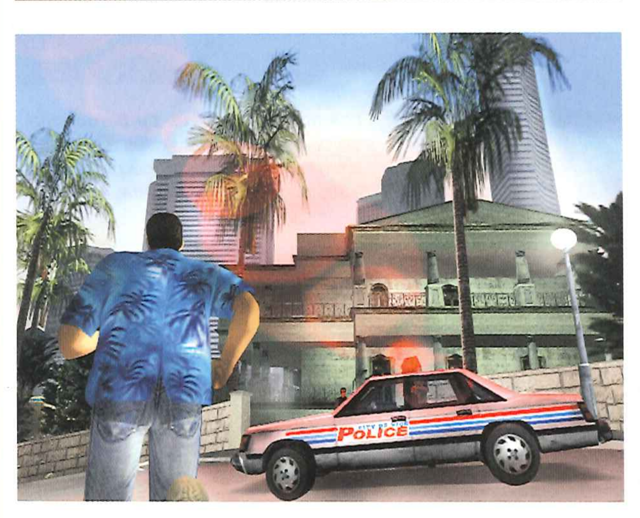


<La intensa acción de GTA Vice City transcurre por tierra, mar y aire, con misiones específicas para cada tipo de vehículo>





Como podéis observar en estas pantallas, el aspecto del juego es mucho más foto-realista, tanto en lo que concierne a los personajes, como a los vehículos y a los edificios. Un auténtico lujo.

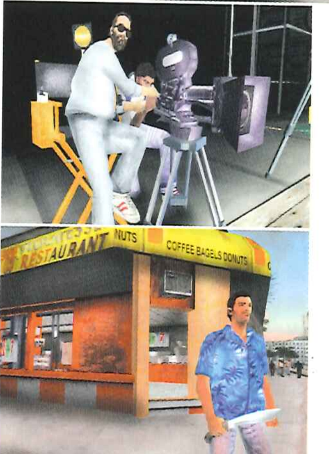






La irrupción de los lugares de comida rápida en la década de los 80 también tiene su espacio en GTAVC.





➔ sólo con las personas, sino también con los propios vehículos. Cualquiera de ellos puede dañarse con cualquier arma, bien abollándose o rompiéndose los cristales. Incluso, como ya os comentamos y os mostramos las imágenes correspondientes, es posible disparar a los neumáticos de los coches y reventarlos. Si lo logramos o si nos revientan alguna rueda, el coche dará los típicos saltos y se comportará como un coche pinchado de verdad. Insistimos, no hay lugar para la improvisación, todo lo que se puede hacer en una ciudad repleta de gangsters sin escrúpulos, que es mucho, está contemplado en ***GTA Vice City***. Y no podíamos acabar esta primera aproximación al juego sin hacer referencia a la colosal ambientación del juego. Todo está imbuído del espíritu de los ochenta. Desde los propios vehículos y las armas, hasta la vestimenta de cada uno de los personajes que pululan por las calles, pasando por supuesto por la cantidad de dinero que se maneja, el lenguaje (que será traducido) y, cómo no, la banda sonora (cuyo precio al completo rondará los 50 euros). También hay sorpresas que aún no han sido desveladas totalmente, como la posibilidad de comprar calles... Ya os contaremos.



<Si se compran los 7 CDs que componen la banda sonora, se tendrá acceso a trucos exclusivos en la web de Epic>

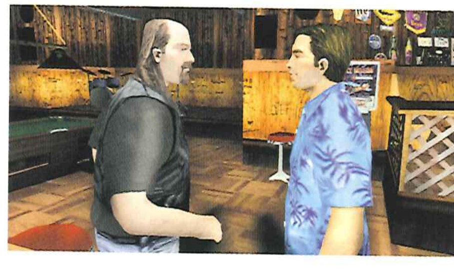
▲ ON

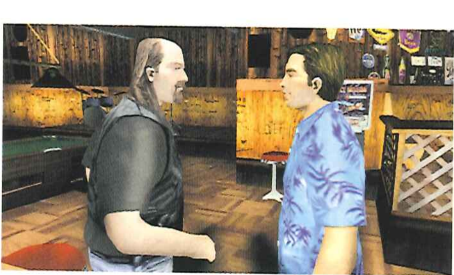
Todo parece perfecto, el argumento, la ambientación, la puesta en escena, las dimensiones de la ciudad, la variedad, las armas, los vehículos...

▼ OFF

Lo peor del juego será, sin duda, que se se convertirá en «carne de cañón» para ser atacado en telediarios por auténticos ignorantes en la materia.

No es que se haya incluido una moto... Es que podremos conducir desde una deportiva japonesa, una custom tipo Harley como la que se ve en la pantalla, o incluso scooters.





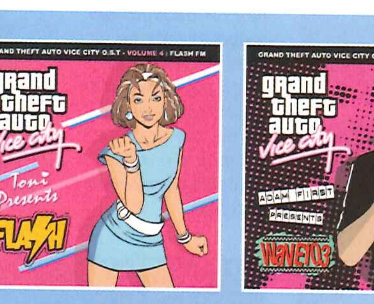
Los típicos macarras de barrio, con su coche aparcado y sus señas de identidad que indican su pertenencia a una banda determinada, son habituales en el juego.

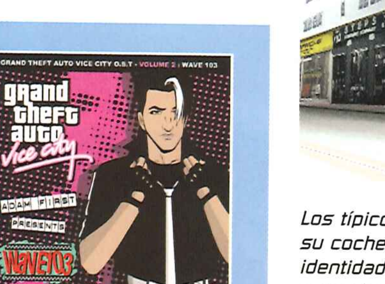
¡¡¡exclusiva!!!

B.S.O.

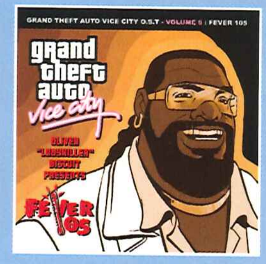
Así serán las carátulas de los 7 discos de la banda sonora del juego

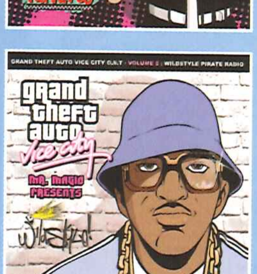
En exclusiva, aquí tenéis las carátulas finales de los 7 discos que conforman el *score* del juego. Cada uno de ellos corresponde a una emisora de radio y, como es lógico, cada CD se basa en éxitos de los 80 distribuidos por estilos. Se editará, como ya os dijimos, bajo el sello de **Epic** (perteneciente a **Sony Music Entertainment**) y es la primera vez en la historia que un juego cuenta con una banda sonora tan numerosa y potente.





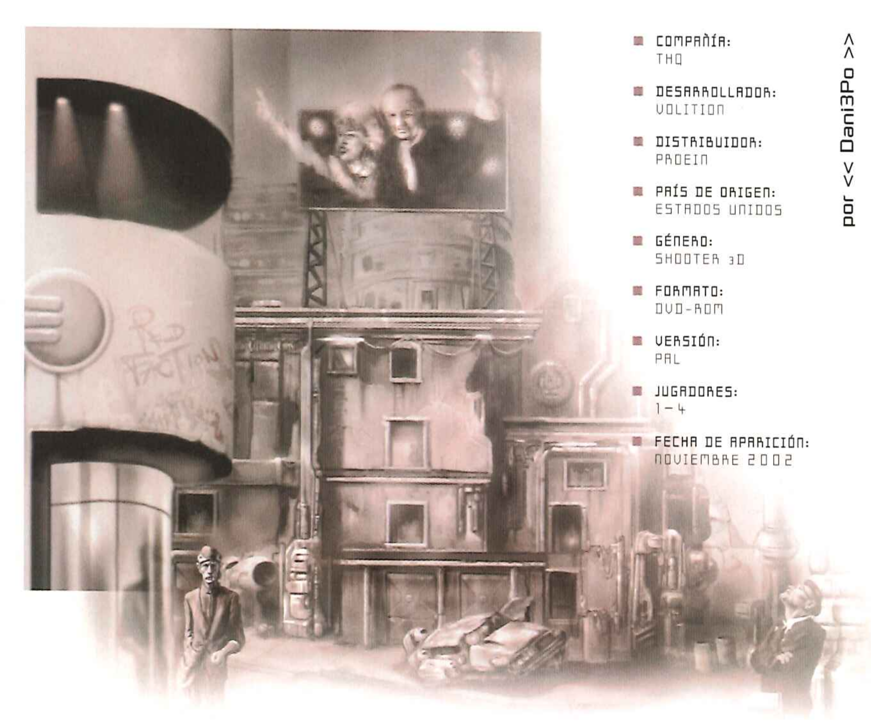









BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
NO RULES ?
STOP
PlayStation 2
BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
Akklaim
PlayStation®2
Criterion
GAMES
aDeSe 16
Ya a la venta



- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: VOLITION
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOTER 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

por << Dani3Po >>

RED FACTION II

Los mineros más rebeldes del universo vuelven dispuestos a demoler los cimientos de PlayStation 2



Volition, una de las compañías pioneras en el desarrollo de juegos para **Playstation 2**, se encuentra dando los últimos retoques a las secuelas de sus dos primeros lanzamientos para esta consola. Al igual que *Summoner* en su género, *Red Faction* abrió camino al resto de los juegos de disparos en primera persona, proponiendo un argumento original (la rebelión de unos oprimidos mineros lunares), un control totalmente adaptado al mando de **PS2** y un nuevo motor gráfico denominado *Geo Mod*. Lo más llamativo de este *engine* era la posibilidad de destruir todo tipo de estructuras con nuestras armas. De este modo se abrían nuevas opciones de juego, como abrir caminos alternativos por la fuerza o acabar con las barricadas enemigas a base de cargas explosivas. En esta segunda entrega se ha utilizado una nueva versión de este motor, aunque ahora se pone menos énfasis en la destrucción masiva. La historia continúa donde la dejó el primer capítulo, con la lucha más encarnizada jamás vista entre las dos facciones, aunque esta vez ambos contendientes se encuentran igual de preparados. Por ello el juego ha perdido algo de aquel desarrollo aventurero (en el primer *Red Faction* comenzabas con un simple bastón aturdidor y tenías que buscarte la vida, muy en la línea de *Half-Life*). Ahora se trata de cumplir misiones manejando a cuerpos de élite. En la mayoría de ellas estarás acompañado de otras unidades que te ayudarán a acabar con los enemigos, abrir puertas o conseguir información. El juego incluye además un completo modo Multijugador para hasta cuatro participantes, con la posibilidad de añadir *bots* y con variadas condiciones de victoria.

▲ ON

El motor gráfico ha mejorado espectacularmente y sigue siendo un título muy original. Cantidad de extras y nuevas misiones de vuelo.

▼ OFF

No se mueve con la misma suavidad que otros juegos como Time Splitters 2. Ha perdido el toque aventurero en favor de la acción desenfrenada.







Como en la primera entrega, cualquier parte del escenario es susceptible de ser destruida con nuestras armas.

<Red Faction 2 supone un cambio radical con respecto a la primera entrega>









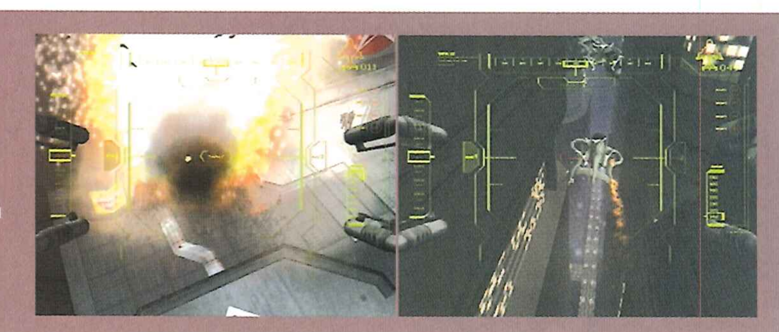
El marcador de salud recuerda mucho el de Halo. La energía se recuperará poco a poco.



Misiones aéreas

Red Faction 2 incorpora como novedad fases de vuelo

Nuestro cometido en ellas se limitará a desempeñar la labor de artillero con el punto de mira, ya que la nave se moverá automáticamente. Podremos mirar en 360 grados, hacer *zoom* y disparar munición normal o misiles no dirigidos.



Acompaña a Legolas, Aragorn y Gimli en su fantástico viaje a la Tierra Media.
La aventura comienza el 5 de Noviembre.

La Tierra Media se encuentra al borde de la destrucción.

Únete a la Comunidad o sumérgete en la oscuridad.







EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS DOS TORRES



Lucha como Aragorn, Legolas o Gimli, cada uno con sus propios estilos de combate y habilidades que podrás mejorar.

Lucha contra los diabólicos acólitos de Sauron, el Trol de las Cavernas, los Espectros del Anillo y los Uruk-Hai, desde las Minas de Moria hasta el Abismo de Helms.

A lo largo de esta épica aventura disfrutarás de entrevistas exclusivas con los actores, escenas de la película Las Dos Torres y la banda sonora original de La Comunidad del Anillo.



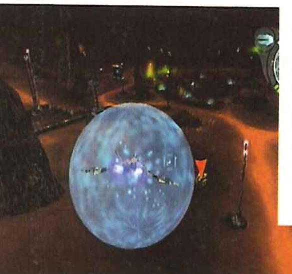
PlayStation®2 GAME BOY ADVANCE







espana.ea.com





Aunque algún nostálgico pueda echar de menos la estética del Defender clásico, lo cierto es que el juego ha ganado muchos enteros y es una verdadera maravilla de la técnica. Tampoco desmerece en nada la extraordinaria intro.

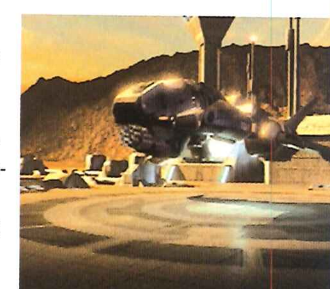


- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: MIDWAY
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INT.
- PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2002

por << De Lúcar >>



El tiempo pasa muy deprisa y aunque para muchos de nuestros lectores la palabra *Defender* no les diga absolutamente nada, seguro que más de uno recuerda la importancia que tuvo esta recreativa en la historia del videojuego. Compartió estrellato con títulos tan emblemáticos como *Asteroids, Space Invaders, Galaga, Galaxian* y otras joyas de la programación, y con ellas compartió durante años el liderazgo. De aquel mítico y difícil *shoot'em-up* sólo queda en *Defender* para **PS2**, el espíritu y sus elementos más distintivos: acción a base de disparo, decenas de enemigos en pantalla, rescate de humanos e hiperespacio en apuros. Ahora, disfrutaremos de impresionantes entornos en 3D, total libertad de movimientos, diferentes tipos de armas, varios prototipos de naves y una mecánica de juego y objetivos mucho más variados. Al principio, cuando estemos en las dos misiones de entrenamiento, pensaremos que este ***Defender*** no tiene nada que ver con aquel, pero muy pronto descubriremos que sí hay puntos de conexión. Como en la recreativa, no hay un segundo de respiro, los enemigos te buscan constantemente y sólo el excelente control nos permitirá salvar situaciones complicadas. Aún es una *beta*, pero todo apunta a que la entrega de **PS2** no desmerecerá del original.





DEFENDER

El clásico de recreativa se convierte en un impresionante shoot'em-up tridimensional

▲ ON
Impresionantes gráficos, entornos espectaculares, acción constante y una mecánica de juego más variada que en el programa de recreativa.

▼ OFF
Aunque se ha intentado respetar el concepto de juego original, los puristas y fanáticos del clásico puede que echen cosas de menos.



- COMPAÑÍA: EMPIRE
- DESARROLLADOR: RAZORWORKS
- DISTRIBUIDOR: PLANETA
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

por << De Lúcar >>

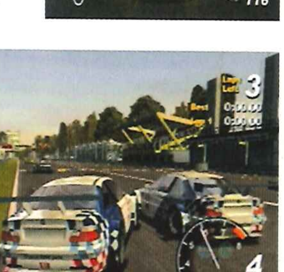
T.I.R.: TOTAL IMMERSION RACING

Un juego de carreras con clase, inteligencia y una excelente jugabilidad

En el género más competitivo y exigente de **PS2**, el de conducción, raro es el mes en el que no hay novedades. En esta ocasión nos encontramos con ***Total Immersion Racing***, un juego con una interesante presencia gráfica, con una buena calidad técnica y una jugabilidad al estilo de los simuladores... Pero con el ritmo de un buen *arcade*. Aunque atesora detalles muy buenos, lo cierto es que las palabras que mejor definen su oferta son la corrección y la sobriedad. Por aquello de que es muy difícil hacerle sombra a los grandes monstruos del motor, ***TIR*** ha optado por hacer un título con una apariencia distinta (realista pero sin perder el aspecto de juego), sin demasiadas complicaciones estructurales y una jugabilidad sobresaliente. Tres categorías que equivalen a tres niveles de dificultad, algunas de las marcas más importantes de las pruebas GT (*Audi, BMW*, etc.), los circuitos más emblemáticos y unos cuantos modos de juego más bien clásicos, son sus principales bazas para tentarnos. Parece poca cosa, pero para poder completar toda su oferta tendremos que correr y ganar un montón de carreras y, según las marcas, eso supone todo un reto. Los buenos resultados nos proporcionarán ofertas de equipos importantes y ésa será la clave para superar el notable salto de dificultad entre categorías. De aquello que decían los programadores de la inteligencia y memoria de los rivales, sólo podemos decir que tampoco parece algo fuera de lo normal.







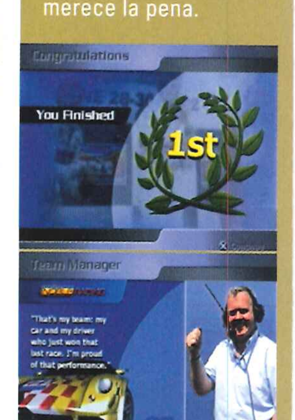
En teoría, si se la jugamos a algún rival, después sufriremos posibles represalias. En realidad, luego no es para tanto. No molestan más que en otros juegos.

▲ ON
Un programa con pocas fisuras. No sobresale en casi ningún aspecto pero todo lo que encontraréis posee un nivel más que aceptable.

▼ OFF
Hablaban los programadores de la inteligencia de los rivales, de que alucinaríamos con sus reflejos y mala leche... pero al final no es para tanto.

Ganar es la clave del juego

Unos buenos resultados serán fundamentales para recibir ofertas de equipos más potentes. Si la oferta supone un cambio de categoría deberemos pasar una prueba cronometrada. Suele ser un registro bastante exigente, pero merece la pena.



Correr y muchas más cosas
Además de correr como locos, en este juego también deberemos hacer piruetas, recolectar *items*, luchar contra otros corredores, completar recorridos en un tiempo, etc.





- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: BEYOND GAMES
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2002

por << De Lúcar >>



Sin llegar a alcanzar las cotas de popularidad que tienen los *Hot Wheels* en otras partes del mundo, en **España** estas miniaturas también han tenido un público importante. Intentando aprovechar ese posible tirón, llega ahora ***Hot Wheels: Velocity X***, un juego de carreras con multitud de subjuegos e historias que exceden a lo habitual en el género. Por citar algunos ejemplos de ese afán por hacer todo lo imaginable con un coche, dependiendo del modo que elijamos, además de correr, tendremos que realizar todo tipo de piruetas, combatir o buscar *items* en un tiempo *record*. Al principio, casi todo está bloqueado y no tendremos más opciones para elegir que unos cuantos coches y recorridos. Ganando pruebas y superando retos ya podremos potenciar nuestros vehículos y acceder al inmenso mundo *Hot Wheels*. Decenas de coches y circuitos, pruebas para todos los gustos, recorridos imposibles y velocidad extrema, son lo más característico de este peculiar juego. Técnica y gráficamente, ***Hot Wheels: Velocity X*** supera de lejos lo que hemos visto en otros títulos con una marca de juguetes como motivo. La dificultad, salvo algunas fases, está al alcance de la gran mayoría. Al fin y al cabo, la jugabilidad suele ser el punto más fuerte de este tipo de programas.







HOT WHEELS: VELOCITY X

Para los amantes de las miniaturas rodantes y de los juegos de conducción con muchas opciones

▲ ON
Supera la oferta habitual de los juegos asociados a una marca de juguetes en variedad y posibilidades. Un juego divertido y muy jugable.

▼ OFF
Es posible que muchos elementos del juego puedan aturdir a los aficionados de los juegos de carreras más tradicionales.



Los coches están construidos a partir de las piezas del célebre juego de construcción Lego. De hecho, Drome Racers está basado en una línea de juguetes.



- COMPAÑÍA: LEGO/EA
- DESARROLLADOR: ATD
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

por << Nemesis >>



No es la primera vez que **Attention To Detail** ejecuta un encargo de **Lego**. Este grupo de programación inglés, responsable del *Rollcage* de **PSone**, pinchó con *Lego Racers 2* pero ha reencontrado la senda de la calidad con este nuevo *arcade* de conducción basado en *Drome*, una nueva línea de productos de la compañía juguetera danesa. Unos simpáticos coches para montar que cuentan con sus propios cómic *On-line* y a partir de ahora, con este juego, en el que podrás pilotar 18 vehículos diferentes, construidos a partir de piezas de **Lego**. ***Drome Racers*** ofrece tres categorías diferentes: *Road*, protagonizada por coches de corte similar a los de la Fórmula Uno; *Off Road*, con vehículos todo terreno y *Dragster*, con los famosos coches creados para romper *records* de velocidad en un circuito recto. Como en otros *arcades* de conducción, podrás adquirir piezas para mejorar cada coche y hasta competir con tres amigos. Al contrario de lo que sucedió con *Lego Racers 2*, los gráficos de ***Drome Racers*** si están a la altura de **PS2**. La sensación de velocidad está realmente conseguida y el diseño de los coches es bastante original.



DROME RACERS

Los creadores de Rollcage construyen para Lego un nuevo arcade de conducción

▲ ON
Es el primer juego del sello Lego que ofrece un acabado gráfico de calidad. La asociación con Electronic Arts comienza a dar sus frutos.

▼ OFF
La mecánica de tener que buscar constantemente las líneas que aceleran tu vehículo es algo frustrante en un principio.



Los contactos con los rivales en las curvas suelen tener fatídicas consecuencias.

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 30 OCTUBRE 2002

por << De Lúcar >>

FORMULA ONE 2002

El circo de la Fórmula Uno vuelve a PlayStation 2 de la mano de los programadores de WipeOut Fusion



Aunque, este año, **España** es uno de los países en los que no podemos disfrutar de las retransmisiones televisivas de Fórmula 1, seguro que no ha disminuido un ápice el interés de sus muchos aficionados en consola. Conscientes de la tradicional fidelidad de su público, **SCEE** nos vuelve a tentar con este esperado ***Formula One 2002***, obra de **Studio Liverpool**. A los que este grupo programador no les suene mucho, les alegrará saber que son, más o menos, los chicos de **Psygnosis** y responsables, por tanto, de la anterior entrega de *F1* y del impresionante *WipeOut Fusion*. Con tales antecedentes, ya podéis imaginar que ***Formula One 2002*** es todo un prodigio de realismo gráfico y técnico y que su jugabilidad es una inteligente combinación de velocidad, emoción y sencillez en el control. Los vehículos están perfectamente reflejados, hasta la más pequeña publicidad, y circuitos tan complicados y reconocibles como el de **Mónaco** presentan un aspecto brillante y con riqueza de detalles. Además, podremos disfrutar de todos los efectos visuales marca de la casa **Psygnosis**. En lo que se refiere a los números, ***F1 2002*** contará con las once escuderías, los 22 pilotos y 17 circuitos oficiales que componen el mundial de este año. Podremos elegir entre el estilo de conducción *arcade*, más sencillo y permisivo, y el clásico simulador en el que sólo los más grandes tienen opciones. El nivel de los rivales parece especialmente calculado para evitar eso que pasa a veces en la realidad: paseo triunfal de una escudería y suplicio para el resto. Aquí nadie sacará vueltas de ventaja ni doblará a todos los demás. Las diferencias siempre mantendrán la emoción en carrera.

▲ ON
Gráficamente es un auténtico espectáculo y se ha mejorado muchísimo la jugabilidad. Se nota el dominio de los programadores en este género.

▼ OFF
Esperemos que mejore un poco más la dinámica de movimientos de los coches en los giros. Actualmente, son un poco extraños e irreales.







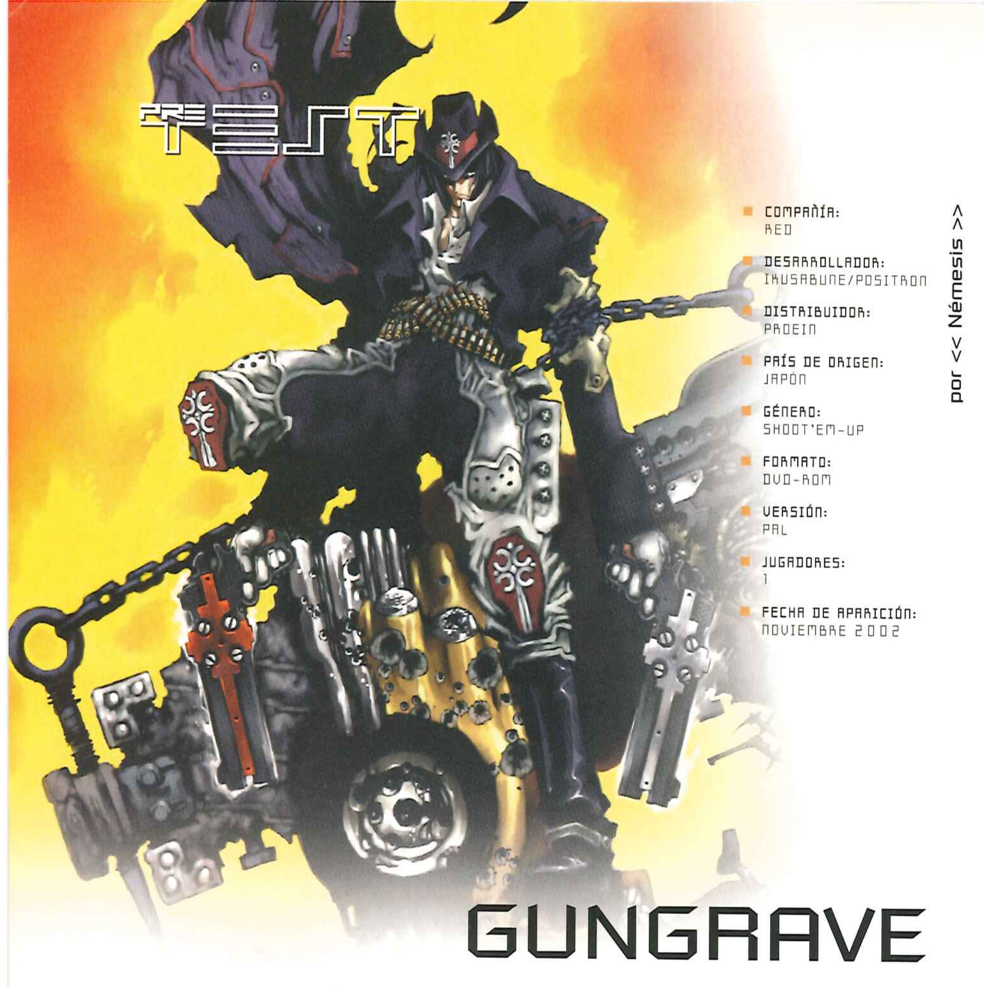
<Tanto los circuitos como los coches, son de lo mejor que hemos visto>

Arcade o Simulación

Dos estilos de conducción completamente distintos, pero que garantizan la diversión

Es la eterna batalla cuando hablamos de juegos inspirados en la Fórmula Uno. En el estilo *Arcade* podremos permitirnos algunos contactos y, sobre todo, una conducción más agresiva. En el modo Simulación, cualquier exceso, un pequeño error de cálculo, puede significar el fin de la carrera ya que este tipo de vehículos son tremendamente delicados. Los puristas prefieren ésta última modalidad, pero precisa de un dominio absoluto y no se adquiere en dos días.





- COMPAÑÍA: RED
- DESARROLLADOR: IKUSABUNE/POSITRON
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

por << Némesis >>

GUNGRAVE

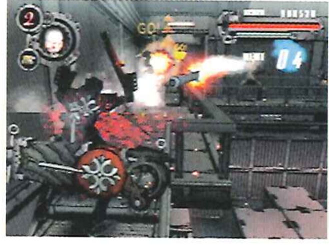
La espectacularidad del mejor Anime se pone al servicio de un shooter de acción imparable



Las máquinas evolucionan y los juegos cada vez son más sofisticados, pero de vez en cuando surge algún título que nos hace regresar a tiempos pasados, sobre todo cuando una mecánica sencilla pero inexplicablemente adictiva bastaban para dejarte pegado al televisor durante horas. ***Gungrave*** se encuadra claramente en esta categoría. Es un *shooter* en el que sólo se te piden tres cosas: disparar a todo lo que aparece en pantalla, evitar (en medida de lo posible), los disparos enemigos y avanzar y avanzar hasta llegar al final de sus seis fases. No hay más. La cámara en tercera persona y la habilidad de su protagonista a la hora de disparar mientras salta en las cuatro direcciones, recuerda irremisiblemente a *Max Payne*, aunque la actitud y el *look* del protagonista de *Gungrave* es infinitamente más chulesca, gracias a los diseños de **Yasuhiro Naito** (autor del célebre manga *Trigun*). En el juego controlarás a un genuino muerto viviente, que camina por cada fase con su propio ataúd cargado a la espalda. Su misión, vengarse a tiros de aquellos que le mataron un día. **Grave**, el finado andante, cuenta con dos descomunales pistolas con las que llenar de plomo a sus enemigos e incluso su propio ataúd puede utilizarse como lanzamisiles. En ***Gungrave*** no sólo tendrás ocasión de liquidar a un ejército de mafiosos, sino que podrás encadenar sus muertes a modo de *combos* y elevar tu puntuación hasta la estratosfera mientras sus cadáveres bailan bajo el impacto de tus balas. Esta nueva pesadilla de pacifistas y educadores llegará el 18 de noviembre a **España**, con la intención de repetir el éxito cosechado en **Japón** y **Estados Unidos**.

▲ ON
El diseño del personaje central, Grave, es sensacional. Es un auténtico chulo, siniestro y armado hasta los dientes.

▼ OFF
La acción resulta algo repetitiva y el nivel de dificultad es bastante bajo, aunque de momento sólo se trata de una beta.







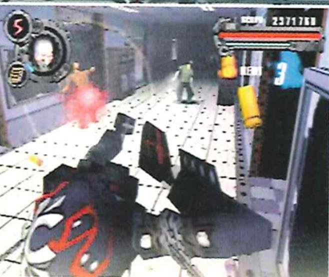


Pese a llevar colgado de la espalda un voluminoso ataúd, Grave se desenvuelve con agilidad.

<El protagonista, Grave, es un genuino muerto viviente que camina con su propio ataúd cargado a las espaldas>









100% Estética Manga

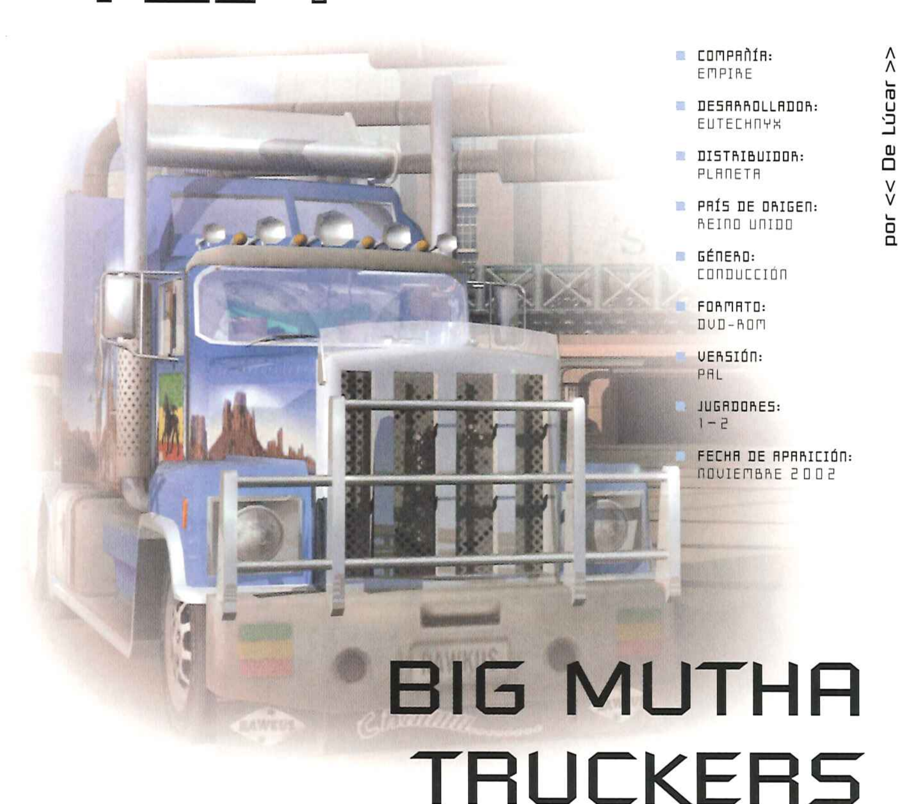
El creador de Trigun deja su marca en Gungrave...

Una de las mayores virtudes de ***Gungrave*** es el macarresco y arrollador *look* de su protagonista, **Grave**. Para crear el estilo visual del juego, **Red** contó con dos pesos pesados de la industria del manga: **Yasuhiro Nightow**, autor de *Trigun*, y **Kosuke Fujishima**, responsable de éxitos de la talla de *You're Under Arrest!* y *Oh My Goddess!* Su labor no sólo queda reflejada en personajes y escenarios, sino en las espectaculares *intros*.






UNIVERSAL
INTERACTIVE
Sólo el mejor guerrero
se convertirá en rey
THE SCORPION KING™
RISE OF THE AKKADIAN
Vive las más tempranas aventuras del hombre que se convertiría en rey.
Lucha incesantemente en tierras recreadas con gráficos extraordinarios y manejando más de 20 nuevas armas.
Desde el asesino entrenado hasta el temido guerrero, nada detendrá tu venganza.
THE SCORPION KING
"NON-STOP, ROCK-SOLID ACTION!"
No te pierdas la película en DVD
YA disponible en
THE SCORPION KING
SWORD OF OSIRIS
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
THE SCORPION KING
RISE OF THE AKKADIAN
NINTENDO GAMECUBE
THE SCORPION KING
RISE OF THE AKKADIAN
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es
y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. TM y ® son marcas de Nintendo. ©2002 Nintendo



- COMPAÑÍA: EMPIRE
- DESARROLLADOR: EUTECHNYX
- DISTRIBUIDOR: PLANETA
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

por << De Lúcar >>

BIG MUTHA TRUCKERS

Descubre lo dura y divertida que puede ser la vida del típico camionero norteamericano



Aunque ya son unos cuantos los títulos protagonizados por camiones en **PS2** y otras consolas, se puede decir que este género sigue siendo una agradable rareza dentro del panorama del motor. De todos los que hemos visto hasta la fecha, ***Big Mutha Truckers*** quizá sea el más preciosista y cuidado gráficamente pero, sobre todo, es el más divertido y el más variado. Un universo de dimensiones considerables, formado por unas cuantas ciudades y el entramado de carreteras que une a unas con otras, es el entorno en el que se desarrolla toda la acción al volante. Podremos encontrar desde el típico paisaje desértico hasta carreteras heladas en las que el más mínimo descuido supone un accidente seguro. Se ha cuidado al máximo cada detalle de los recorridos y es sorprendente el grado de realismo de los daños en vehículos y elementos decorativos. Pero donde sorprende agradablemente es en su planteamiento de juego. En el modo principal, una especie de aventura, deberemos vencer a otros camioneros llegando a un destino antes que ellos. Hay que acumular la mayor cantidad posible de dinero y todo vale: apostar, trapichear, jugar a las máquinas tragaperras, etc. Los rivales son auténticos salvajes que no dudarán en destrozarnos el camión o en echarnos encima a toda la policía o a las bandas de salteadores de caminos. Correr de una ciudad a otra, mejorar nuestro camión, vigilar los daños y el depósito... y no caer en tentaciones, serán nuestras metas para llegar al final de este peculiar concurso de camioneros con más dinero que el resto. Conducir bien no servirá de nada si no arriesgamos en otros asuntos, y ésa es la verdadera clave de ***BMT***.

▲ **ON**
Atractivo, divertido y con más miga de la que suele ofrecer el género. Con el juego terminado podremos deciros si es el mejor título de camiones.

▼ **OFF**
Al principio, nuestros rivales pueden superarnos por controlar los aspectos económicos mejor que nosotros... aunque les superemos al volante.

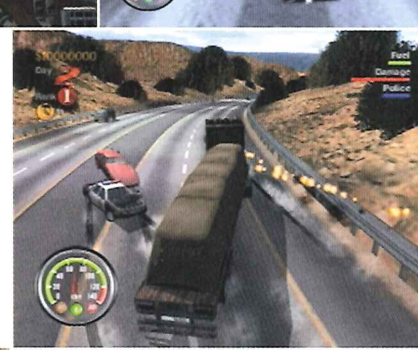








Arriba, podéis ver el aspecto del juego desde la toma interior. A izquierda y derecha, la clásica persecusión policial, algo a lo que tendréis que acostumbraros.





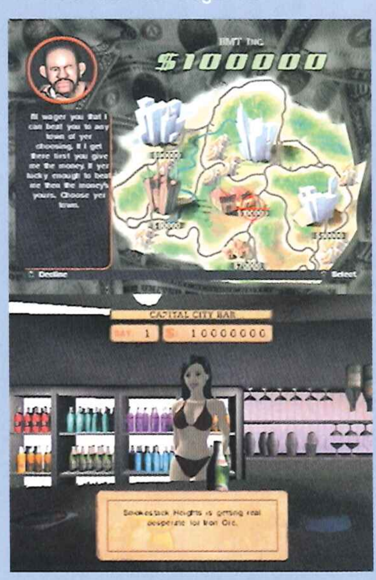


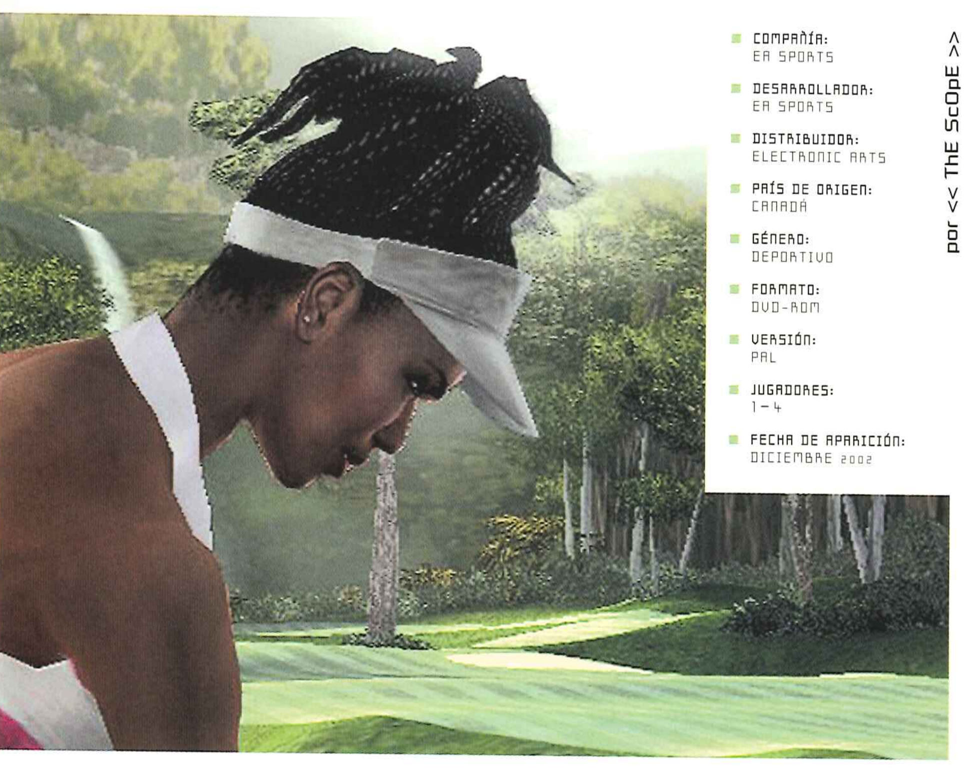
En las misiones especiales tendréis que usar cualquier atajo para llegar a tiempo.

Correr por dinero y mucho más

Tendrás que ganar dinero y gastarlo con inteligencia

Ganar las apuestas a nuestros rivales es sólo una fuente de financiación de las muchas posibles. Busca trabajillos extras en garitos de mala muerte, invierte, juega con el valor de las cargas, busca fortuna en el juego... Hay que intentar cualquier cosa con tal de aumentar nuestros ingresos. Sólo son 60 días y aquí no vale de nada ser segundo.



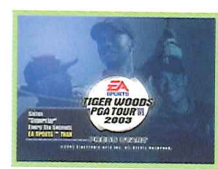


- COMPAÑÍA: EA SPORTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2002

por << ThE ScOpE >>

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

El mejor título de golf de PlayStation 2 conserva sus cualidades y multiplica sus posibilidades con más jugadores, más modos de juego y más campos



Tras el excepcional sabor de boca que nos dejó la entrega 2002 (a la que aún jugamos), llega la 2003 conservando todo lo bueno que tenía, pero añadiendo todos los elementos necesarios para reinar con mayor solvencia dentro de su género. Esto se traduce en nada menos que 14 campos diferentes, incluyéndose entre ellos los más prestigiosos del mundo: St. Andrews, Pebble Beach Golf Links, Tournament Players Club at Sawgrass, The Royal Birkdale Golf Club, Priceville, Torrey Pines, Poppy Hills, Spyglass Hill o Tournament Players Club at Scottsdale. Además, hasta 17 jugadores profesionales (una pena que no se hayan acordado de **Sergio García**) y varios ficticios. Y no sólo aumenta en cifras, ya que también aparecen nuevos modos de juego, como el *Street Golf* que nos permitirá jugar en las calles de una ciudad, o la llamada *Skill Zone*, que consistirá en apuntar a una diana en un juego muy parecido al famoso «ahorcado». Y como curiosidad, podremos crear un campo eligiendo 18 hoyos de entre todos los disponibles y jugar con los modos que ya conocimos en la anterior entrega, como *Tiger Challenge* y los diferentes desafíos que tanto gustaron en el título anterior. Y lo que sigue invariable es la mecánica de swing, consistente en subir y bajar el joystick de forma rítmica, que será lo que determine la dirección y la potencia del golpe. Un sistema que al principio sorprende, pero que con la práctica acaba superando con creces al sistema tradicional de barra de potencia. Un gran juego que fue, y que ahora ha sido potenciado.

<Todo el control en el mando... analógico>

▲ ON
Muchos jugadores, un montón de campos y modos de juego inéditos. La técnica de cómo realizar el swing es genial.

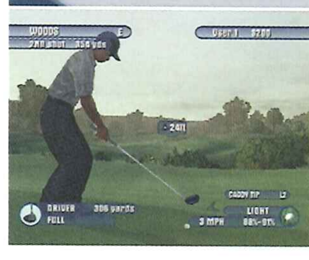
▼ OFF
La física de la bola es un poco rara... Aunque seguramente se debe a que estamos todavía ante una beta no demasiado avanzada.











El control del swing se realiza con el joystick analógico.

Skill Zone

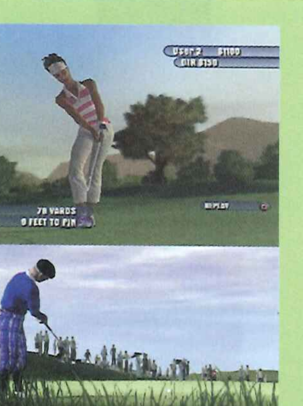
Cuando la puntería es lo que cuenta...

En este modo habrá que intentar dejar la bola lo más cerca posible del centro de la diana. Quien más se acerque gana.



Diferentes golfistas

De distintas etnias, sexos y cualidades



La gama de golfistas del nuevo *Tiger Woods* se ha multiplicado considerablemente. Además de jugadores reales, habrá otros inventados con peculiarísimos estilos de juego. Lástima que no aparezca nuestro **Sergio García** entre los reales.



Los entornos de los campos son mucho más variados y espectaculares. Aquí tenéis un ejemplo.



- COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
- DESARROLLADOR: SURREAL SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

por << Dani3Po >>

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA COMUNIDAD DEL ANILLO

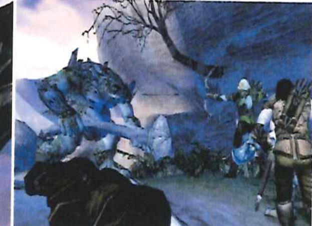
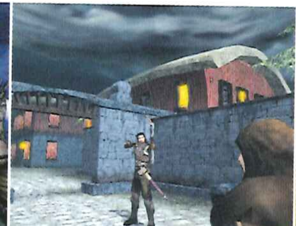
La obra maestra de la literatura fantástica es adaptada a PlayStation 2 en una épica aventura cargada de acción

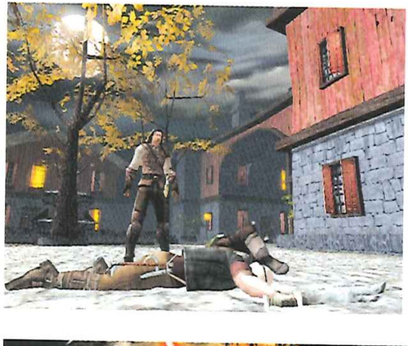


«En un agujero de la tierra vive un Hobbit». Así comenzó todo. Después de este puñado de palabras, que **Tolkien** escribió en una hoja mientras corregía los exámenes de sus alumnos, comenzó a idear lo que se convertiría en la obra literaria más influyente del siglo XX. Muchos años después, y tras varias adaptaciones lúdicas (la última de las cuales visitó **Super Nintendo**), **Vivendi Universal Interactive Publishing** se hizo con los derechos para crear juegos basados en la trilogía de *El Señor De Los Anillos* y *El Hobbit*. El primer fruto de este acuerdo, lógicamente, es La ***Comunidad Del Anillo***. El título ha sido desarrollado por **Surreal Software**, los cuales tenían ya experiencia en esto de las aventuras épico-medievales tras lanzar *Drakan: The Ancients' Gates*, un magnífico título que nos hacía albergar grandes esperanzas sobre su próxima producción. El reto ante el que se encontraban era muy grande: nada menos que adaptar el universo fantástico más rico y extenso jamás creado a un videojuego. El resultado, a falta de contar con la versión final, ha sido una aventura en tercera persona que sigue fielmente el desarrollo de la novela. **Frodo** comienza su aventura en *Hobbitton*, tras la fiesta de cumpleaños de **Bilbo**. Su primera versión os sonará a los que hayáis leído el libro: vender Bolsón Cerrado a su insoportable prima **Lobelia** y emprender la marcha hacia *Rivendel*, llevando el Anillo Único consigo. **Frodo** podrá defenderse en su travesía con un simple palo, lanzando piedras o, en última instancia, utilizando el Anillo. Esto último, a pesar de provocarle una invisibilidad con la que podrá escapar de los enemigos comunes, atraerá a los peligrosos jinetes negros enviados por **Sauron** para conseguir la preciada joya. Según vayamos avanzando en el juego nos encontraremos con los demás miembros de la

<Los creadores de Drakan han optado por el mismo estilo>



No sólo los enemigos «no humanos» saldrán a nuestro paso. Los bandidos de Bree también tratarán de impedir nuestro avance hacia Rivendel.





El desarrollo de los combates se basa en el uso de los combos.



Tres de la comunidad

Los tres elegidos para protagonizar el juego han sido Frodo, Gandalf y Aragorn

El pequeño *Hobbit*, **Frodo Bolsón**, comenzará su aventura en solitario en las apacibles tierras de Bolsón Cerrado. Más tarde se unirán a él el mago **Gandalf** el Gris y **Aragorn**. A pesar de sus diferencias físicas, el control y el estilo de juego varía muy poco de uno a otro.



comunidad, aunque sólo aparecerán en las escenas cinemáticas. Durante el desarrollo de las fases, como en los juegos de rol clásicos, sólo estará representado en pantalla el personaje al que controlemos. Además de **Frodo**, estarán a nuestra disposición **Aragorn** y **Gandalf**. El primero hará uso de su espada y su arco, mientras que el segundo podrá defenderse con su bastón en las peleas cuerpo a cuerpo o bien utilizar una gran variedad de hechizos. A lo largo de las distintas fases (*Rivendel*, la posada del Pony Pisador, las Minas de *Moria*), se nos encargarán una serie de misiones que quedarán grabadas en nuestro diario. No será imprescindible que las completemos todas para seguir avanzando, pero si lo hacemos se nos recompensará con *items*. Asimismo, accederemos a nuevas armas según avance la historia (por ejemplo, cuando **Bilbo** entrega a Frodo su espada, que brilla cuando detecta la presencia de orcos cerca, en *Rivendel*). La música, aunque no pude competir con el *score* original del filme creado por **Howard Shore**, ambientará nuestro devenir por los parajes de la Tierra Media. ▮

Los enemigos

La fauna ideada por Tolkien, en 3D

Trolls, hordas de orcos, los temibles *Nazgul*, arañas gigantes, el *Balrog* y demás criaturas saldrán al paso de los miembros de La Comunidad.



▲ **ON**

El género elegido para relatar las andanzas de Frodo y compañía, una aventura de acción, parece el más indicado.

▼ **OFF**

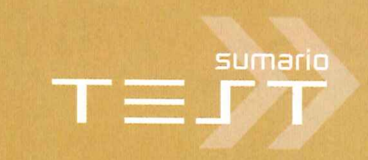
El motor gráfico no está a la altura de lo esperado, aunque aún puede mejorar. El diseño de los personajes no está muy conseguido.







Los cuatro Hobbits que parten hacia Rivendel tendrán que apañárselas solitos hasta que se encuentren con Aragorn



por << Dani3Po >>

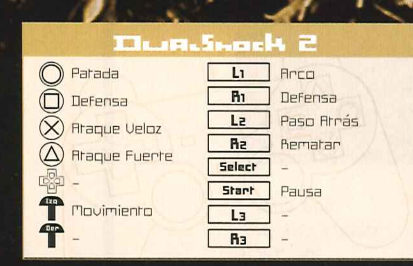
http://espana.ea.com

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS

La historia más grande jamás contada ya

Ficha técnica

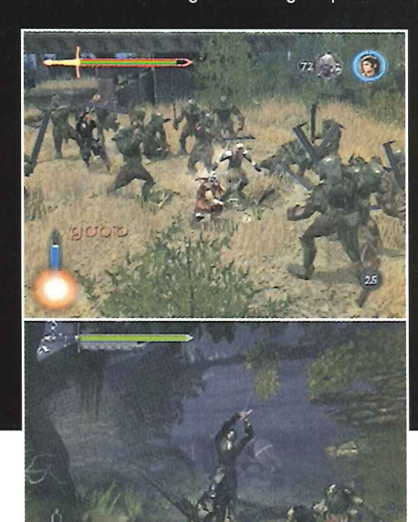
- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA GAMES
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 3
- FASES: 13
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 78 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

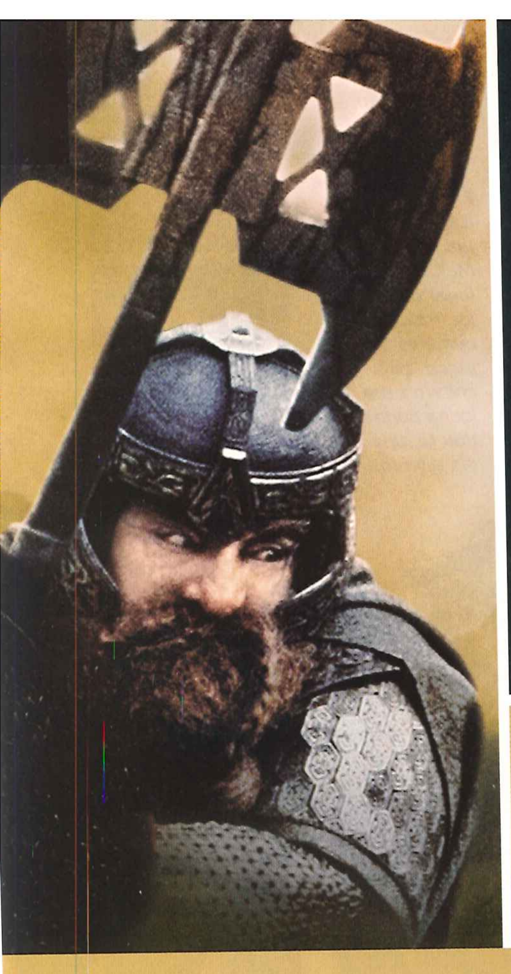


DualShock 2

○	Patada	L1	Arco
□	Defensa	R1	Defensa
✕	Ataque Veloz	L2	Paso Atrás
△	Ataque Fuerte	R2	Rematar
✥	-	Select	-
Izq	Movimiento	Start	Pausa
		L3	-
Der	-	R3	-

Hace cosa de un año, tuvo lugar una guerra que poco tenía que envidiar a la que **Tolkien** describía en su insuperable trilogía. Tras el éxito sin precedentes de la primera película, la licencia para trasladarla al panorama lúdico era un jugoso objetivo por el que pugnaron varias compañías. Al final la contienda se redujo a dos de ellas, las más poderosas en la actualidad: el gigantesco consorcio **Vivendi Universal** y **Electronic Arts**. Tras muchos rumores y comunicados de prensa, por fin la cosa se aclaró. **Vivendi** se hizo con los derechos de los tres libros y de *El Hobbit*, mientras que **Electronic Arts** lanzaría los juegos basados en la trilogía cinematográfica. El primero que nos llega, sin embargo, no está basado en *La Comunidad Del Anillo*, el filme que se estrenó las pasadas navidades. **EA** ha preferido crear directamente un título basándose en *Las Dos Torres*, que llegará a las pantallas de cine el próximo 16 de diciembre. Los creadores, **Stormfront Studios**, se enfrentaban al mayor reto de su trayectoria, sin duda. Plasmar toda la riqueza, tanto estética como argumental de la obra maestra de **Peter Jackson** en un videojuego era una tarea titánica. Sin embargo, contaban con una gran ayuda: la estrecha colaboración del equipo creador de la película, como puede apreciarse en todos los aspectos del juego. Tras hacer un recorrido triunfal por todas las ferias del sector, lo primero que nos llamó la atención fue el género elegido para dar

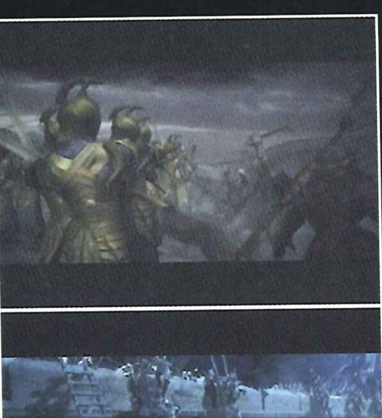


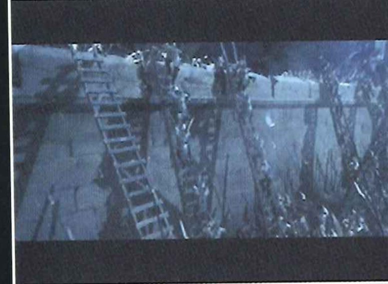


Encuentra las diferencias



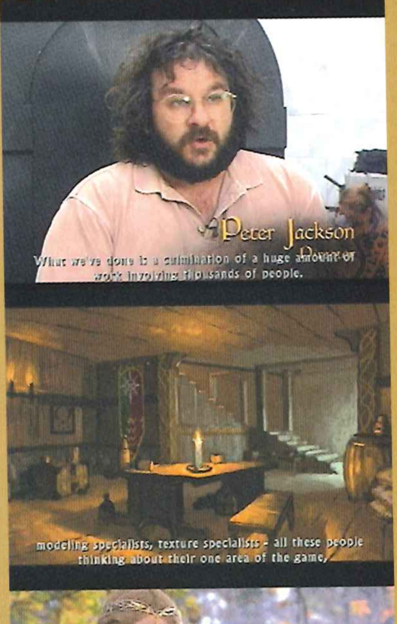
Las transiciones entre las escenas del filme y el motor del juego son espectaculares
Al comienzo y al final de muchas de las fases del juego seremos recompensados con imágenes de las dos películas que se entrelazan con las escenas generadas por el motor del juego.





Extras del DVD
Según vayamos completando misiones, se desbloquearán extras tan interesantes como entrevistas con el equipo del juego y la película, fotografías y arte derivado de ella.







Podremos ver y escuchar, con subtítulos en castellano, entrevistas a Viggo Mortenssen, Peter Jackson y otros protagonistas de la película. Para lograr acceder a ellos tendremos que pasarnos el juego más de una vez.

TORRES
tiene un juego a su altura

<El desarrollo de beat'em-up clásico se nutre con posibilidades de ataque propias de juegos de última generación>

forma al producto. Contra todo pronóstico, no se trata de una aventura, sino de un *beat'em-up* en toda regla, al más puro estilo *Golden Axe*. Esto se ha convertido en un arma de doble filo. Por una parte, dota al juego de una gran intensidad, lo hace accesible a cualquier jugador y tremendamente espectacular. Pero también lo convierte en un juego algo simple, y desde luego demasiado breve. Para solventar este problema, se ha creado un sistema de misiones en el que se nos da libertad para jugar la misma misión con cualquiera de los tres personajes, ir mejorándolas a base de puntos de experiencia y conseguir extras y bonificaciones al progresar. En cuanto al desarrollo de las misiones, aunque al final todo se reduce a acabar con los enemigos (orcos, trolls, *Uruk-Hai* y demás), se ha dotado de una variedad poco común en este tipo de juegos. En la batalla del abismo de **Helm**, por ejemplo, tendremos que derribar las escaleras para que las huestes de **Saruman** no accedan a la fortaleza. En las planicies de **Amon Hen** deberemos acabar con ochenta orcos para que **Frodo** pueda escapar. Y es que, a pesar de estar basado en su mayoría en la segunda película, incorpora algunos de los mejores momentos de la primera, como la lucha en la tumba de **Balin**, el ataque de los *Nazgul* en la atalaya o la gran batalla de **Isildur** y **Elrond** contra **Sauron** en las faldas del Monte del Destino, una escena que nos puso los pelos de punta en las salas de cine y que en el juego lo sigue haciendo con la misma intensidad. Y es que, pese a que todo se reduzca a machacar los botones, efectuar los simplificados «parrys» y los *combos* que ire-

Personajes

Tres de la comunidad
Al comienzo de cada fase podrás seleccionar entre estos tres personajes.



ARAGORN
Hijo de **Arathorn** y descendiente de **Isildur**, aquel que tuvo en sus manos el Anillo Único tras la derrota de Sauron. Es el heredero legítimo del trono de **Gondor**.



LEGOLAS
Un «señor Elfo», inmortal, sabio y que no conoce la maldad ni el rencor. Maneja con una maestría legendaria el arco y las flechas, así como dos largos cuchillos.

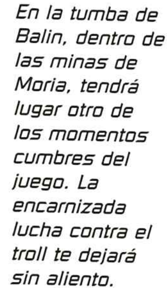


GIMLI
El enano del grupo, descendiente de una noble estirpe de trabajadores del metal que vive bajo las grandes montañas. El hacha es como una extensión de su propio cuerpo.

por << dani3po >>



La batalla del Abismo de Helm
Las últimas fases se desarrollan en las tierras de **Rohan**, donde tiene lugar una épica y gigantesca batalla entre las huestes de **Saruman** y la alianza de los hombres. Lo mejor del juego.



En la tumba de Balin, dentro de las minas de Moria, tendrá lugar otro de los momentos cumbres del juego. La encarnizada lucha contra el troll te dejará sin aliento.

mos adquiriendo al avanzar de nivel (los cuales, todo hay que decirlo, son más espectaculares que efectivos), es la magnífica ambientación la que nos transmite la sensación de estar totalmente sumergidos en La Tierra Media. Se han utilizado todos los recursos posibles para crear una experiencia tan cercana a la película que podría hablarse de un nuevo género. Las secuencias extraídas del filme se trasladan a los gráficos del juego con una fidelidad impresionante. Decenas de enemigos perfectamente modelados se dan cita en pantalla sin que el menor atisbo de ralentización aparezca. Los inmensos escenarios cuentan con cientos de detalles que los dotan de vida: hojas cayendo, nuestras pisadas que quedan impresas en la tierra, una perfecta recreación del fuego y del agua... No hay un solo aspecto de lo que vemos en pantalla que haya sido descuidado o dejado al azar. **Aragorn**, **Legolas** y **Gimli**, los tres personajes entre los que podremos elegir, son idénticos a como los vimos en la gran pantalla, y sus animaciones (para cuya realización han contado con la colaboración de los propios actores) rayan la perfección más absoluta. La guinda del pastel la pone la magistral banda sonora, aunque el mérito de este apartado es de **Howard Shore**, que recibió un premio de la Academia americana por sus composiciones para el filme. El tono épico, tranquilo algunas veces y lleno de tensión otras (como en la batalla en el abismo de **Helm**), nos acompañará a lo largo de toda nuestra aventura. En definitiva, se podría haber creado un juego más «profundo», con más posibilidades y libertad de acción, pero desde luego no podría haber sido más intenso, espectacular ni tan fiel a la película como esta gran obra lúdica de **EA Games**. Juégalo. Disfrútalo. Tu retina y tu corazón no volverán a ser los mismos. ▮

<La fidelidad con la película es tal que a veces te costará diferenciar las escenas>



Detalles



LA COMUNIDAD DEL ANILLO
El comienzo del juego está protagonizado por imágenes de este filme.



LAS DOS TORRES
Podremos ver momentos pertenecientes a la segunda película, que se estrenará el 16 de diciembre.



EL MAPA
A través de este menú podremos elegir fase en la que jugar o ver los extras.



MEJORAS
Después de cada fase, con los puntos obtenidos al acabar con los enemigos podremos aprender nuevos movimientos.

EL SEÑOR DE LOS...

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Gráficamente no hay nada parecido en PS2.
[+] Transmite las mismas sensaciones que el filme.
[+] La jugabilidad es sencilla, pero muy efectiva.
[-] Es bastante corto y ofrece poca libertad.

GRÁFICOS: Nunca has visto nada igual. Los personajes, enemigos, escenarios, animaciones, todo está recreado magistralmente.	9.7
AUDIO: La banda sonora es la misma que la de la película, por lo tanto su calidad está más que asegurada. Los efectos, geniales.	9.5
JUGABILIDAD: Aunque al final todo se limita a aporrear los botones, es una de las experiencias más intensas del catálogo de PS2.	9.0
DURACIÓN: Aunque los juegos de este género nunca han sido muy largos, se podrían haber incluido más pasajes de la película.	8.0

CONCLUSIÓN
No se podía haber aprovechado mejor la licencia de la película. Gustará a todos los públicos, y dejará impresionados a propios y extraños por sus virtudes técnicas. Marcará estilo.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Anna >>

Enemigos

No hay muchos enemigos finales, pero son difíciles de derrotar, pues para ello necesitarás gran cantidad de munición y el arma especial que le hace vulnerable.

http://www.ratchetandclank-gadgets.com

RATC

El binomio de Insomniac

Enigmas e...

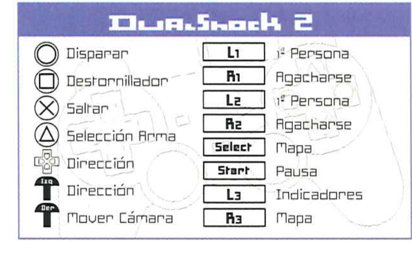
... ingeniosos rompecabezas

A lo largo de la aventura **Ratchet** tendrá que resolver pequeños *puzzles* para poder progresar. La mayoría de ellos sirven para abrir puertas selladas o activar plataformas flotantes y, aunque al principio resultan bastante sencillos, según avancemos en el juego se irán complicando.



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: INSOMNIAC
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNOS: 20
- Nº ARMAS: 35
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 330 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

○	Disparar	L1	1ª Persona
□	Destornillador	R1	Agacharse
×	Saltar	L2	1ª Persona
△	Selección Arma	R2	Agacharse
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Mover Cámara	L3	Indicadores
		R3	Mapa



En cualquier lugar del universo, en una galaxia formada por 20 planetas, **Ratchet** aterriza con su nave espacial para salvar a todos sus habitantes de la amenaza de **Mr. Drek**. Devastación, cataclismo y deshumanización. Son los pilares de la nueva ley que el amo de las penumbras ha firmado sobre el firmamento y sus huestes han de cumplirlas sin arrepentimiento. **Ratchet** no puede parar el acechante plan de **Mr. Drek** si no es con la ayuda de alguien que no sienta el dolor y que pueda soportar la presión de cualquier atmósfera. **Clank,** un pequeño robot, será el único ser no vivo que quiera y pueda ayudarle. Así pues, siguiendo las órdenes del Capitán **Qwark** nos adentraremos en las entrañas de cada uno de los planetas para asistir a sus habitantes y para acabar con todo seguidor del Enemigo. Al principio sólo dispondremos como arma de defensa un destornillador que, aunque no lo parezca, será capaz de derribar al rival más hercúleo. Y poco a poco, reuniendo todos los tornillos que encontremos por el camino, podremos comprar en la Tienda por 2.500 tornillos nuestra primera arma, una *Blaster*, semejante a una ametralladora con objetivo en primera persona infalible para acabar a larga distancia con cualquier objeto no identificable como simpatizante a nuestra causa. De este modo, poco a poco iremos completando el inventario con un total de 35 armas e infinidad de *gadgets* (como una liana que permitirá desplazarnos de platafroma en plataforma, un *Hydrodisplacer* que elimina el







Un arma para cada enemigo
Los robots son vulnerables a las balas del *Blaster*, los *aliens* al fuego del *Pyrocitor* y algunas especies son engullidas por el *Suck Cannon*.



<Ratchet & Clank es un plataformas en esencia, pero incluye elementos de aventura, shooter e incluso RPG>

HET & CLANK

innova y se corona como el nuevo rey del género

agua de cualquier área o unas botas que nos otorgarán habilidades especiales) que facilitarán nuestro cometido. Con ésto, **Insomniac**, lo que ha conseguido es marcar la gran diferencia con respecto al rey de las plataformas de las navidades pasadas, *Jak & Daxter*. La jugabilidad es una de sus mayores apuestas, pues a veces nos encontraremos con fases de pura plataforma, en otras nos veremos inmersos en una cruenta batalla a tiro limpio contra alienígenas y en otras en un interesante episodio que nos servirá de alivio ante tanta acción. En definitiva ***Ratchet & Clank*** es un plataformas en esencia, pero incluye elementos de aventura, *shooter* e incluso *RPG*, ya que en algunas ocasiones de nada servirá disparar a diestro y siniestro a nuestro contrincante si no pensamos cuál puede ser su punto débil. Por tanto, al descubrir su debilidad, sabremos qué arma tendremos que utilizar.
Otra de las novedades que los programadores han incluido es la posibilidad de jugar como **Clank**, ya que **Ratchet** no podrá acceder a determinadas zonas del juego debido a que la composición de la atmósfera del planeta es peligrosa para los seres vivos y, por tanto, tendremos que controlar al robot. En estas fases, **Clank** perderá todas las habilidades que le habíamos incorporado (como planear o saltar más alto) y a cambio deberá equiparse de cuatro tipos de robots. Éstos le servirán para



En algunas misiones Clank se convierte en un gigantesco robot.

defenderse de cualquier enemigo, ya que cada especie realizará una función diferente (perseguir, atacar, entrar e inmovilizar).
Además, durante el desarrollo de la aventura nos encontraremos con personajes que necesitan de nuestra ayuda, como por ejemplo eliminar a todos los alienígenas del desierto rojo. Y éstos a cambio nos entregarán un utensilio indispensable para seguir avanzando. Asimismo, algunas veces, tendremos que regresar a planetas ya visitados para comprar un objeto o bien para adentrarnos en zonas que anteriormente nos eran de imposible acceso.

⇥

Desafíos

Ayuda al que lo necesite y...
... conseguirás objetos indispensables para cumplir tu misión. Algunos de los habitantes de la galaxia te pedirán que cooperes con ellos, como matar los *aliens* del desierto rojo o ganar el premio del gran Campeonato del planeta **Rilgar**, y a cambio te darán «algo».





El premio del Campeonato de Rilgar es el Hoverboard. Objeto que te pedirá el agente del planeta Aridia.

por << Anna >>

Armamento

Ratchet tendrá a su disposición, a lo largo de la aventura, un total de 35 armas (*Blaster, Bomb Glove, Pyrocitor...*) que utilizar según el tipo de enemigo y situación que se nos presente. Asimismo, **Clank** para atacar al adversario deberá llevar consigo 4 tipos de robots con habilidades distintas (perseguir, atacar, entrar e inmovilizar) y que tendremos que usar al estilo de las batallas *RPG*.





Los dragones son inmunes al fuego, por lo que el Pyrocitor de poco sirve. Utiliza el Glove of Doom, un guante que lanza bombas inteligentes y que se dirigen al enemigo hasta acabar con él.





Detalles



HELI PACK
1.000 tornillos costará poner unas hélices a **Clank**. Así **Ratchet** podrá planear y saltar más alto.



LA TIENDA
Con los tornillos compra munición y las siguientes armas: *Blaster, Glove Of Doom* o *Bomb* y *Pyrocitor*.



MAPA
Cada mundo dispone de un mapa donde te informan de todas las misiones que has de cumplir.



SWINGSHOOT
Sirve de liana y sólo lo conseguirás superando un maratón de pruebas de la profesora de *fitness*.



NADAR
Ratchet puede nadar y bucear, pero si no tienes la mascarilla sal de vez en cuando a la superficie.

<Ratchet tendrá a su disposición un total de 35 armas e infinidad de gadgets, pero en algunas fases Clank será el héroe>

Sin duda estamos ante un juego que posee infinidad de sorpresas en cuanto a jugabilidad se refiere y que, por tanto, revolucionan y evolucionan el concepto de los juegos de plataformas. Gracias, también, a que el control sobre los personajes es de los que crean y crearán escuela. Gráficamente pocas novedades se incluyen, ya que **Insomniac** ha utilizado el motor gráfico empleado por **Naughty Dog** en su obra maestra *The Precursor Legacy*. Al igual que en *Jak & Daxter*, el movimiento (**Ratchet** está creado con más de 20 movimientos) y las animaciones de los personajes son excelentes y muy reales (aunque en esta ocasión se produce alguna que otra pequeña e insignificante ralentización) y contemplaremos escenarios en los cuales nuestra vista se podrá perder en el horizonte. Un gran acierto. Pero lo que no ha cogido como modelo, y es una pena, es la representación del día y la noche, y la asuencia de pantallas de carga. En ***Ratchet & Clank*** podremos pasear de un lado a otro de cada planeta, entrar a edificios, abrir puertas... y no habrá indicios de cargas, pero cuando **Ratchet** se suba a su nave para cambiar de mundo, una pesada pantalla de carga será la que nos conduzca a nuevas tierras para conquistar. Cada una de las localizaciones que iremos encontrando están claramente inspiradas en películas futuristas, con ciudades verticales, coches voladores, androides, tecnología avanzada... que se contraponen con el diseño de algunos enemigos que evocan épocas medievales, como dragones, ogros, etc. (¿será la influencia de *Spyro The Dragon* sobre **Insomniac**?). Asimismo, la Inteligencia Artificial de estas criaturas es sorprendente, un paso en falso, un mal disparo, un signo de vida y tendrás una horda encima de **Ratchet**. Y aunque la dificultad está muy ajustada y podremos avanzar sin demasiadas complicaciones, salvo algunas excepciones, ***Ratchet & Clank*** promete muchas horas de juego. Conseguir el 100% y completar todas las misiones te llevará alrededor de 30 horas. Sin duda ***R&C***, será el nuevo rey de la Navidad.

RATCHET & CLANK

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un plataformas con una jugabilidad impecable.
[+] Utilización del motor gráfico de Jak & Daxter.
[+] Diseño y extensión de las localizaciones.
[−] La aparición de pantallas de carga.

GRÁFICOS: Escenarios extensos, un motor gráfico de excepción y una animación excelente. Lástima que tenga pantallas de carga.	9.2
AUDIO: Reproducción fiel de los disparos y demás efectos sonoros y una buena banda sonora. Además está doblado al castellano.	9.0
JUGABILIDAD: Un plataformas con elementos de shooter, RPG y aventura y un control ejemplar. La dificultad no es muy elevada.	9.4
DURACIÓN: Completar cada una de las misiones de los 20 planetas y conseguir el 100% de ellas te llevará unas 30 horas.	9.2

CONCLUSIÓN

Muchos tratan de encontrar similitudes con Jak & Daxter, pero sólo tienen en común el motor gráfico. R&C promete mucha más diversión gracias a su impecable jugabilidad.

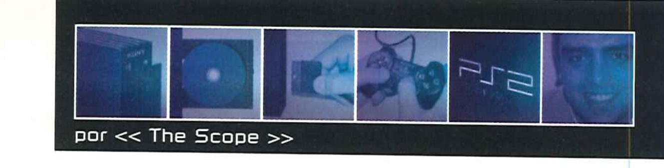
PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

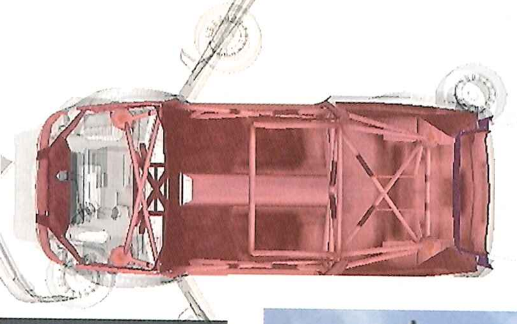
PUNTUACIÓN OFICIAL



Precaución: peatones cruzando a por JAK & DAXTER por 29,99 €*
PlayStation 2
Platinum
Ahora JAK & DAXTER
Serie Platinum para PlayStation 2
lo mejor al alcance de todos.
es.playstation.com
* P.V.P. estimado
Platinum
PS2
PlayStation 2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. Jak & Daxter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA

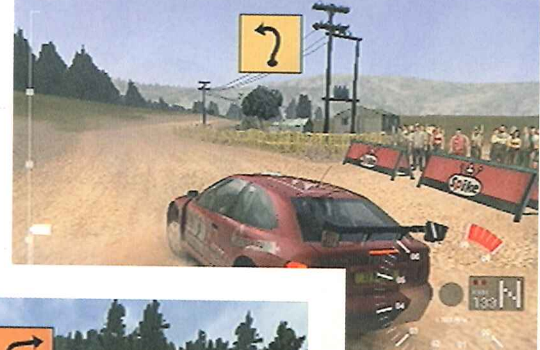


por << The Scope >>





Antes de cada carrera podremos cambiar la configuración del coche y probarla sobre el propio tramo que vayamos a disputar para ver y comprobar su efectividad.

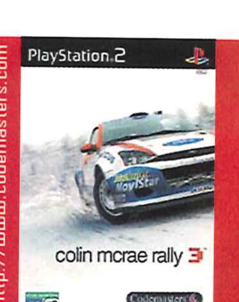








El modo para dos jugadores se podrá disputar por turnos o simultáneamente a pantalla partida. Si se elige el modo simultáneo ambos rivales correrán por el mismo tramo pero no se verán ni podrán chocar uno contra otro, como es lógico.



http://www.codemasters.com

COLIN MCRAE 3

La velocidad y el realismo al servicio del mundo de los rallys

<Rápido, exigente y con todos los detalles de la competición al más alto nivel >



El mes pasado tuvimos la ocasión de disfrutar con el primer contacto de uno de los juegos de conducción del año. Una *beta* que, como suele ocurrir en algunos casos, ha sido superada ampliamente en la versión final. Todos los pequeños defectos que encontramos han sido ampliamente subsanados, y tras pasar unas cuantas horas jugando con la que será la versión final del juego, estamos en condiciones de afirmar que, hasta la fecha, ***Colin McRae 3*** es la más fiel representación del mundo de la competición de rallys en forma de videojuego. Cuando veamos el nuevo *WRC* en su versión final ya podremos valorar cuál es mejor, pero realmente lo va a tener crudo para superar al ***Colin McRae 3*** en apartados como realismo dinámico, intensidad de juego y representación gráfica de daños. La estructura de ***Colin McRae 3*** es la clásica, esto es, un modo Campeonato en el que disputaremos en un orden predeterminado cada rally, con la consiguiente cosecha de puntos en cada uno de ellos en busca de lograr el primer puesto. Además, podremos acceder a cada rally directamente, en una especie de modo *Time Trial* que podremos disputar con otro jugador simultáneamente o por turnos. Fuera de estos modos, nada más, salvo las típicas opciones. Así pues, el corazón del juego está en el modo Campeonato, que presenta el inconveniente de que sólo se podrá disputar encarnando a **Colin McRae** y, por lo tanto, sólo con el Ford Focus como montura. Y ya que hablamos de coches, hasta 7 vehículos reales podrán utilizarse en el otro modo, todos ellos magistralmente representados, tanto a nivel gráfico como dinámico. Y aunque no cuenta con la licencia oficial, la gente de **Codemasters** ha sido lo suficientemente hábil como para sacarse de la manga un Campeonato del Mundo «paralelo», que discurre por diferentes parajes del mundo y que, aunque no es lo mismo que correr por los rallys reales, sí que da «el pego». Y todo porque han sabido incluir diferentes superficies y distintos entornos. De esta manera habrá unos rallys con carreteras anchas y otros con carreteras estrechas; algunos con buen tiempo y otros con nieve o lluvia (el efecto lluvia desde la vista interior es impresionante), y algunos con mucho asfalto y otros con gravilla, polvo o nieve como superficie principal de paso. En definitiva, variedad y diferentes entornos que se traducen en un comportamiento de los coches adaptado a cada circunstancia con el realismo más absoluto como fin. Para acentuar dicho realismo, podremos modificar diferentes

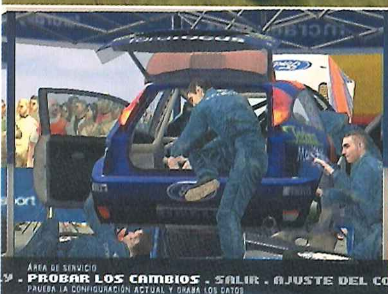
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: CODEMASTERS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 7
- CIRCUITOS: 8
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 110 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64,95 €

DUAL SHOCK 2

○	Freno de mano	L1	Marcha -
□	Frenar	R1	Marcha +
✕	Acelerar	L2	-
△	Cambio Cámara	R2	Freno de mano
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Acelerar/Frenar	L3	-
		R3	-







<La representación de los daños en las carrocerías de los coches es la más perfecta hasta la fecha>



Rallys por todo el mundo

ESPAÑA



REINO UNIDO



GRECIA



JAPÓN





SUECIA



AUSTRALIA



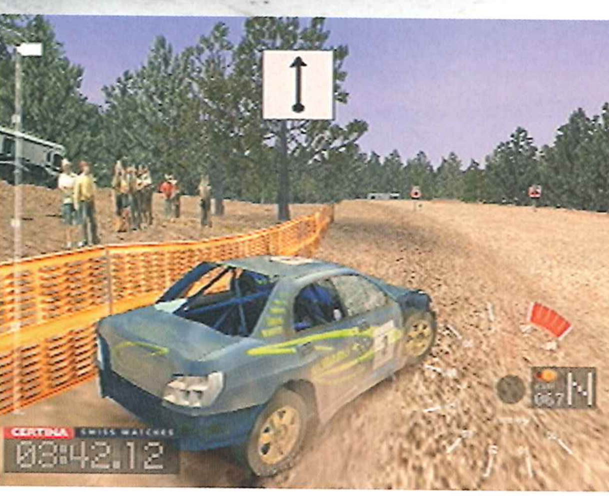
ESTADOS UNIDOS



FINLANDIA



parámetros de los coches antes de cada tramo y adaptar nuestro vehículo a las diferentes características de superficie y climatológicas. Además, se nos da la oportunidad de probar el coche tal y como lo hayamos configurado antes de entrar en el rally, por si por cualquier razón no responde a nuestros deseos y queremos efectuar alguna modificación más. A la hora de jugar, ***Colin McRae 3*** destaca especialmente por su rapidez y por su control. Si bien es exigente si queremos no salirnos de la carretera, es mucho más gobernable que en anteriores Colin. El secreto estará en utilizar sabiamente tanto el freno normal como el de mano para colocar al coche en el sitio que deseemos. Y si por cualquier cosa nos chocamos contra cualquier elemento del entorno, preparaos para disfrutar con el más magistral espectáculo en forma de deformaciones de carrocería o pérdidas de elementos de ésta. Así, entre otras cosas, podremos dejarnos en el camino aletas, capó, defensas e incluso ruedas, pudiendo finalizar el rally de una forma casi grotesca. Estos impactos también influyen en el comportamiento del coche, afectando principalmente a la dirección y al cambio, lo que nos hará perder mucho más tiempo del que podamos recuperar en sucesivos tramos. Así que lo mejor es mentalizarnos de que es más simulador que arcade y de esta forma aprender a utilizar el freno y no frenar con los laterales del circuito, tal y como estamos acostumbrados en la mayoría de juegos. Ya resumiendo, todos aquellos que quieran y busquen un juego de rallys consistente, con grandes dosis de realismo y con una dificultad muy ajustada, tenéis en ***Colin McRae 3*** la respuesta, ya que ofrece todo eso y encima aderezado con un apartado gráfico sin parangón hasta la fecha y, sobre todo, con una representación de la dinámica de estos súper bólidos que apenas difiere de la de un coche real. ***Colin McRae 3*** ha cumplido con las expectativas. Sólo nos resta saber si WRC logrará estar a su altura.



Según sea el rally que estemos disputando, variarán notablemente tanto la anchura de la pista como los elementos del entorno, pasando por supuesto por la superficie de paso.





COLIN MCRAE 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es rápido y con un control exigente pero intuitivo.
[+] Los daños que sufren los coches son geniales.
[−] No tiene los derechos del Campeonato del Mundo.
[−] Sólo se puede disputar el campeonato con Ford.

GRÁFICOS: Impecable representación de coches y circuitos, con especial mención a los desperfectos de los coches tras los impactos.	9.5
AUDIO: Aunque pasa bastante desapercibida, la música, si te empeñas en escucharla, es rítmica y bastante apropiada. De calidad.	9.0
JUGABILIDAD: Aunque controlar el coche es fácil, llevarlo por el sitio adecuado precisará de cierta pericia. Difícil pero posible.	9.4
DURACIÓN: Muchas horas de juego os esperan si queréis quedar campeones en los ocho extensos rallys que nos esperan.	9.5

CONCLUSIÓN

Varios coches excepcionalmente concebidos, circuitos con muchos tramos y de considerable longitud, dificultad endiablada... Tiene todo para convertirse en el juego de rallys del momento.

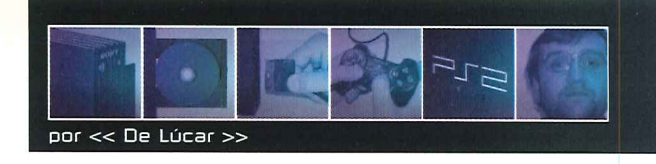
PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



PRO EVOLUTION SOCCER 2 | FIFA FOOTBALL 2003 | ESTO ES FÚTBOL 2003



por << De Lúcar >>





http://www.konami.com

PRO EVOLUTION

Aún con sus carencias, vuelve a ser el mejor y más

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCET
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EQUIPOS: 405 CLUBES
- SELECCIONES: 56
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1-4
- MEMORY CARD: 183 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 62.45€

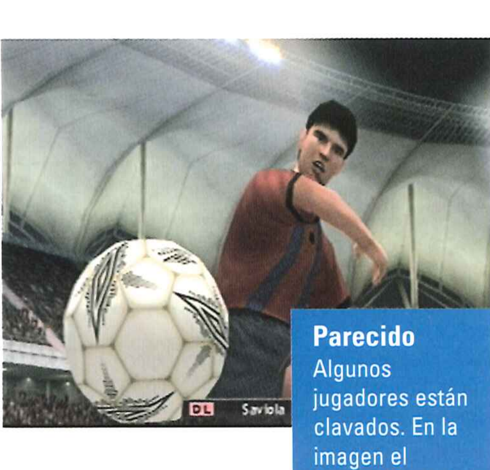


Para definir la sensación que nos ha dejado ***Pro Evolution Soccer 2***, no se nos ocurre mejor comparación que la del típico chiste de una buena y una mala noticia. La buena es que es el mejor juego de fútbol que hemos visto nunca y que vuelve a marcar diferencias notables con sus rivales en los mismos apartados que en la anterior entrega. La mala es que, por no pagar unos derechos, reincide en los mismos e históricos errores que le han impedido reinar en el género desde su aparición. En el caso de los chistes, aquí empezarían las risas, pero a nosotros sólo nos produce cierta rabia.

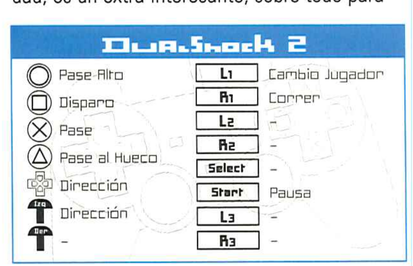
Pro Evolution Soccer 2 es *Pro Evolution Soccer* con algunas modificaciones que afectan al apartado gráfico, a la estructura y a la jugabilidad. En lo que se refiere a la apariencia del juego la diferencia es notable y es apreciable sólo con fijarse en las texturas del césped y, sobre todo, en la nueva gama de animaciones que poseen los jugadores. Al principio, pensamos que se habían limitado a añadir unos cuantos movimientos nuevos (caídas, regates, controles, etc.), pero pronto nos dimos cuenta que también se han personalizado los de jugadores emblemáticos. Los *corners* y faltas de **Beckham**, las faltas de **Roberto Carlos**, la forma de correr de **Figo** y muchas otras animaciones son perfectamente reconocibles. Por cierto, aunque haya alguno que no esté de acuerdo, el parecido de las caras está más logrado que en *FIFA* y *Esto Es Fútbol*, a pesar de que no hayan actualizado algunos «looks».

<Si lo importante fuera sólo lo que pasa en el terreno, PES2 no tendría rival>

Volviendo al tema de los cambios estructurales, las modificaciones más interesantes en ***Pro Evolution Soccer 2*** las encontraremos en su nueva *Master League* y el Reto Umbro. En *Master League* ahora se empieza desde tercera división, hay partidos de copa y se ha ideado un nuevo sistema de puntos que equivale a gestionar el club. Sin ser lo que demandaban los usuarios (Liga, Copa y *Champions*), por lo menos es más completa y divertida. En cuanto al Reto Umbro, siete pruebas de habilidad, es un extra interesante, sobre todo para



Parecido
Algunos jugadores están clavados. En la imagen el **Conejo Saviola**.



DualShock 2

○	Pase Alto	L1	Cambio Jugador
□	Disparo	R1	Correr
✕	Pase	L2	-
△	Pase al Hueco	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-





Editor
Con su tradicional problema de licencias, era fundamental que contara con un editor muy completo y sencillo de manejar. Se han ampliado mucho los campos para definir las habilidades de los jugadores.





En Master League, existe una opción para que los equipos puedan fichar también a jugadores ya retirados y otra para entrenar jóvenes promesas.



SOCCER 2

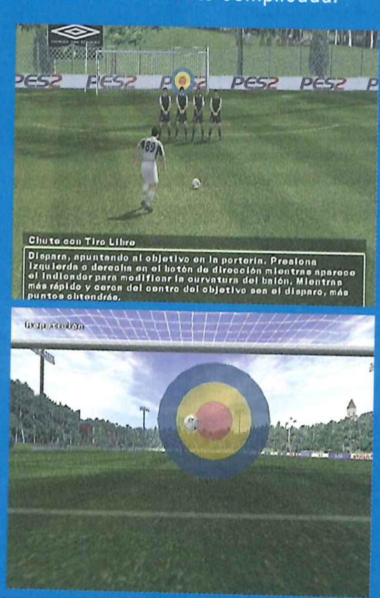
espectacular juego de fútbol

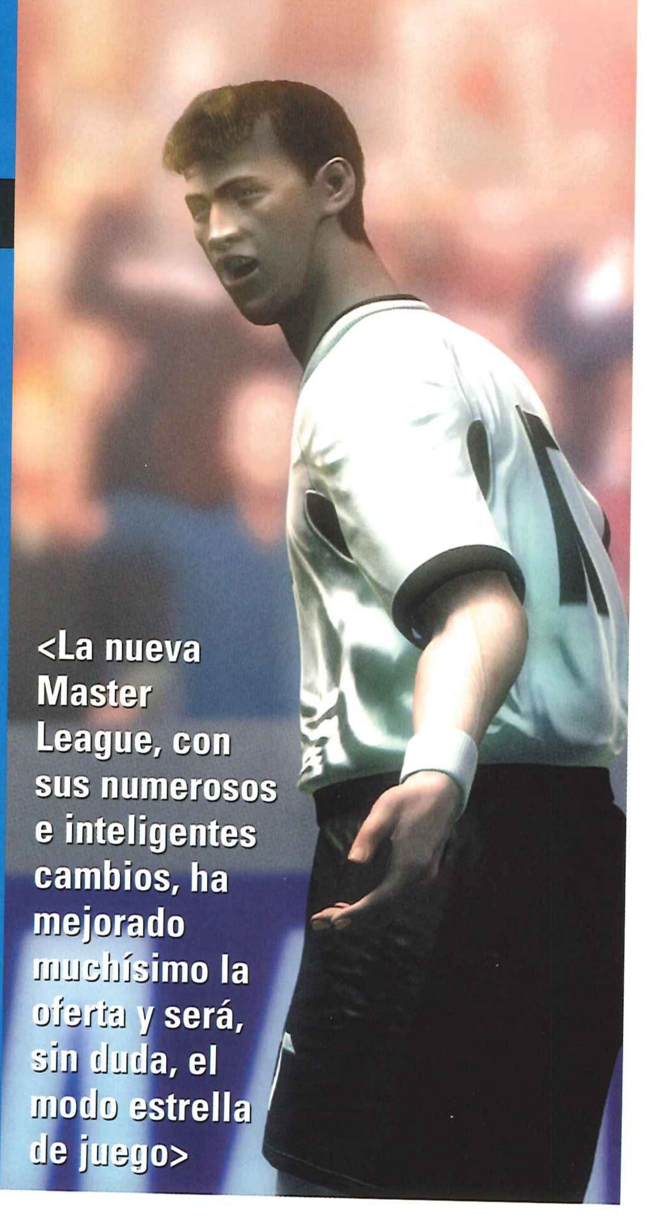


En esta ocasión, Chilavert sí cumplió su amenaza y, en el último minuto, eliminó a España con un sensacional «friqui».

los más perfeccionistas. En lo que se refiere a jugabilidad, creemos que ***Pro Evolution Soccer 2*** ha vuelto a aumentar la distancia con respecto a sus rivales. Es cierto que ellos han mejorado, pero no llegan ni a empatar con *Pro Evolution Soccer* y esta segunda entrega es muy superior a su antecesor. La inteligencia y colocación de los jugadores, el realismo, el balón, el desarrollo lógico de la acción, la lucha... Todo es impresionante. La acusación tradicional sobre su exceso de dificultad nos parece, una vez más, infundada. Hay que trabajar los pases, los remates, las posiciones pero el fútbol real es así y no como en otros juegos, que todo es casi automático. En uno o más jugadores, ***Pro Evolution Soccer 2*** es un monumento a la jugabilidad. En lo que no parecen escarmentar es en el tema de las ⇥

Reto Umbro
Siete pruebas de habilidad
Se trata de un entrenamiento especial. Deberemos alcanzar unas puntuaciones elevadas en las siguientes disciplinas: Regate, Pase Corto, Pase Manual, Pase Largo, Tiro Libre, *Chut* con Tiro Libre, Posesión de Balón y una prueba final secreta... Realmente complicada.



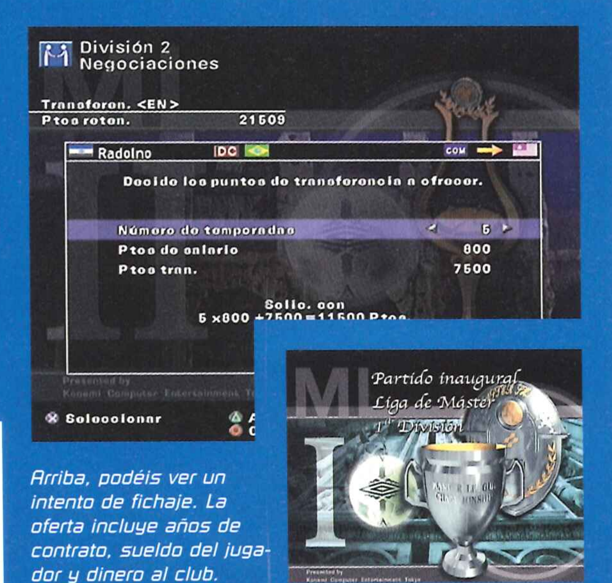


<La nueva Master League, con sus numerosos e inteligentes cambios, ha mejorado muchísimo la oferta y será, sin duda, el modo estrella de juego>

Nueva Master League

Los cambios introducidos aumentan su interés

En esta edición empezaremos desde la Tercera División, con un equipo figurado y con una cantidad de dinero para empezar a jugar. Los fichajes sólo se pueden hacer durante un determinado periodo, hay que negociar con otros clubes, en ocasiones, y las derrotas nos restan puntos. Al principio, conviene intentar fichar a los jugadores libres y, para evitar sustos, sin prisas. Por cierto, se ficha por años y tendremos que renovar a los jugadores de nuestra plantilla. Los partidos de Copa están intercalados entre los de Liga y deberemos dar descanso a los jugadores, porque ahora el cansancio se acumula y pierden efectividad.

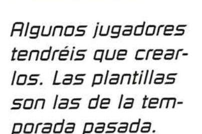


Arriba, podéis ver un intento de fichaje. La oferta incluye años de contrato, sueldo del jugador y dinero al club.











Algunos jugadores tendréis que crearlos. Las plantillas son las de la temporada pasada.





licencias. Con todos los jugadores reales, las competiciones más importantes, las plantillas actualizadas y una estructura en la temporada similar a la que cualquier equipo tiene, ***Pro Evolution Soccer 2*** estaría a sólo unas décimas del 10 absoluto. Se le perdonaría, incluso, que los comentaristas (aunque han mejorado mucho) sigan a años luz de los de sus rivales. Lo poco en que falla, se olvidaría o no importaría, pero resulta sangrante que el Manchester aquí se llame Aragón; el Madrid, Navarra; el Valencia, Andalucía; el Depor, Cantabria; etc. **Konami**, de una vez por todas, debería apostar por uno de sus juegos más vendidos el año pasado y ofrecernos en la siguiente edición el *PES* definitivo. Este, el que pronto estará en las tiendas, se va a vender de maravilla, nadie lo duda, pero, con buena parte de lo que ofrecen sus rivales en algunos temas, sus ventas serían ya escandalosas. Resumiendo, ***Pro Evolution Soccer 2*** es lo mejor que hemos visto hasta la fecha, pero podría ser mejor. En muchos aspectos, es el modelo a seguir y es evidente que sus competidores se han inspirado en su estilo para recortar diferencias. **Konami** debería demostrar más inteligencia y seguir sus pasos allí donde, hasta la fecha, los demás les han superado. Mientras no lo hagan, están dejando pasar grandes oportunidades y por tanto sus competidores, más tarde o más temprano, terminarán por acertar. Va siendo hora de invertir un poco más de dinero y de prestar atención a las demandas de los aficionados al género futbolístico. Por ejemplo, ¿una edición especial para **Europa** o una con todos los equipos españoles, italianos, ingleses o alemanes? Es sólo una posibilidad de las muchas que podrían plantearse... Si alguna vez se deciden a imitar los aciertos de sus rivales, claro.

Detalles



LESIONES
No son muy frecuentes, pero rara será la temporada que no tengáis un lesionado. Se pueden perder muchos partidos.



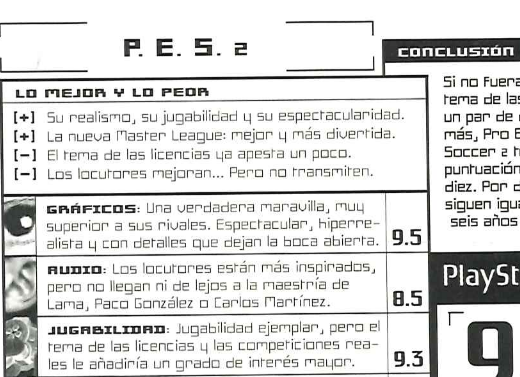
ÁRBITROS
La mayoría, son muy sensibles a nuestras faltas. Con las de los contrarios, ya son bastante más permisivos.



HISTORIAL
En esta sección podremos ver toda nuestra carrera dentro de la *Master League*. Contiene bastante información.



ANIMACIONES
Las caras muestran expresiones increíbles. Los jugadores protestan, se quejan de dolor, maldicen... Todo un espectáculo.



P. E. S. 2

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Su realismo, su jugabilidad y su espectacularidad.
- [+] La nueva Master League: mejor y más divertida.
- [-] El tema de las licencias ya apesta un poco.
- [-] Los locutores mejoran... Pero no transmiten.

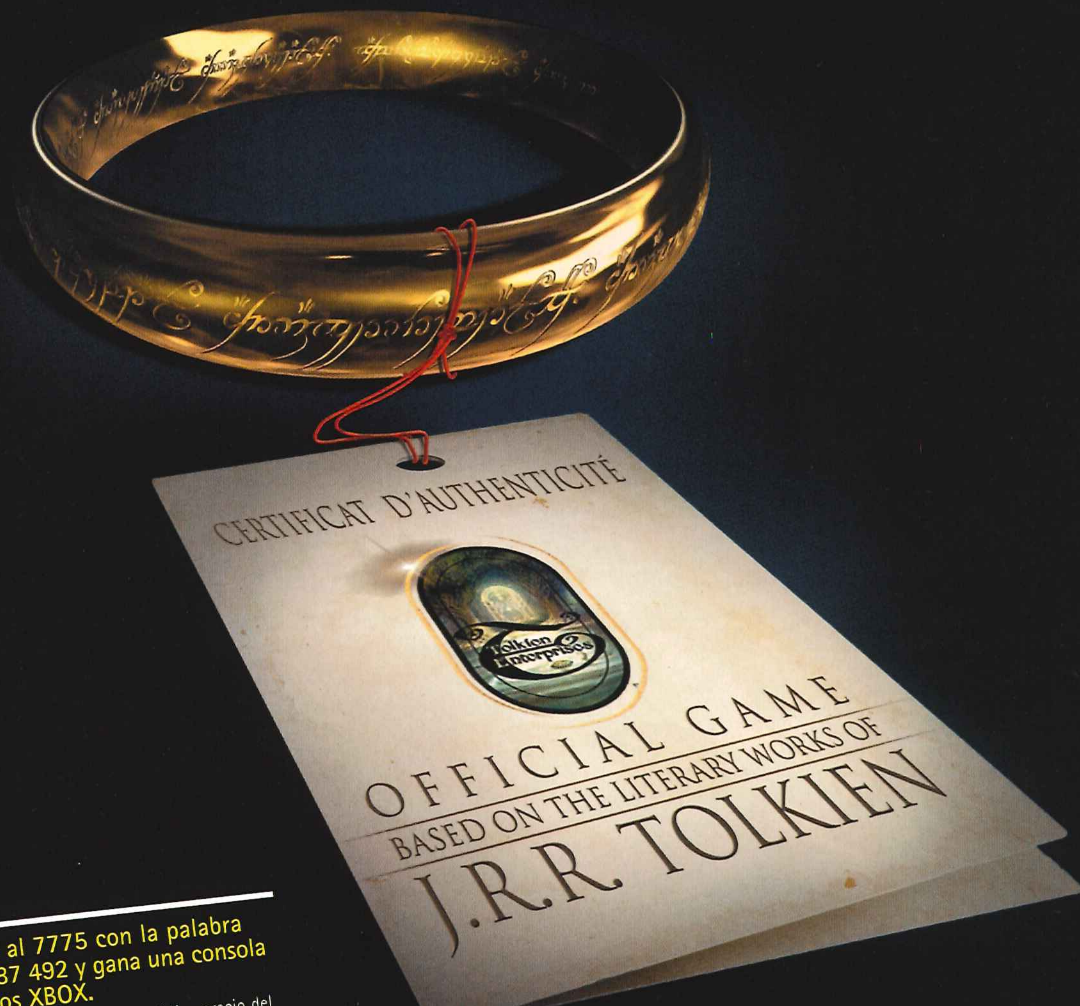
GRÁFICOS: Una verdadera maravilla, muy superior a sus rivales. Espectacular, hiperrealista y con detalles que dejan la boca abierta.	9.5
AUDIO: Los locutores están más inspirados, pero no llegan ni de lejos a la maestría de Lama, Paco González o Carlos Martínez.	8.5
JUGABILIDAD: Jugabilidad ejemplar, pero el tema de las licencias y las competiciones reales le añadiría un grado de interés mayor.	9.3
DURACIÓN: Es un juego casi eterno y de esos que cuanto más juegas, más te apetece seguir jugando. Diversión hasta PES 3.	9.4

CONCLUSIÓN
Si no fuera por el tema de las licencias y un par de detalles más, Pro Evolution Soccer 2 tendría una puntuación cercana al diez. Por desgracia, siguen igual que seis años atrás.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA COMUNIDAD DEL ANILLO



Envía un mensaje SMS al 7775 con la palabra ANILLO, o llama al 906 887 492 y gana una consola de juegos XBOX.

Sorteo ante notario. Precio máximo de la llamada 0,91+IVA y precio del SMS 0,90 +IVA. Tus datos serán registrados por ATS para futuras promociones. Para acceso, oposición, rectificación o cancelación, llama al 902 11 58 21.









TOTALMENTE en CASTELLANO



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

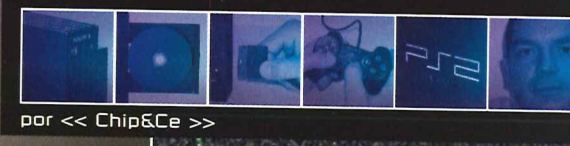




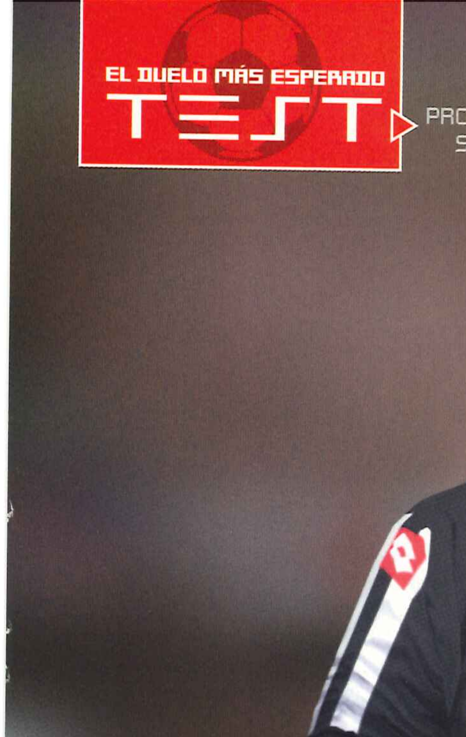


WWW.LOTR.COM

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



por << Chip&Ce >>







http://espana.ea.com

FIFA 2003

FIFA modifica la configuración del mando para optimizar su

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: CLUBES + SELECCIONES
- COMPETICIONES 9
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 487 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65,95€

La lucha por el mercado futbolístico de **PlayStation 2** sigue siendo cosa de tres. Ante la llegada de nuevas versiones de *Esto Es Fútbol* y *Pro Evolution Soccer*, **Electronic Arts** lanza la tercera versión, cuarta si se considera la entrega mundialista, de *FIFA* para la consola de **Sony**. En esta ocasión la compañía con sede en **Canadá**, busca acercarse a la jugabilidad del programa de **Konami** rompiendo con la clásica configuración del mando que hasta ahora había caracterizado a las anteriores entregas de *FIFA*. El nuevo control es muy similar al de *Pro Evolution Soccer*, incorporando el pase en profundidad (con Triángulo) y cambiando la velocidad al botón «R1». Sin embargo, también mantiene los desmarques, principal novedad de *FIFA 2002*, a la vez que habilita el control analógico derecho para realizar los regates y jugadas especiales. Este último aspecto, denominado «freestyle», parece que se consolida en los programas deportivos de **Electronic Arts**, ya que también ha sido recogido en la nueva entrega de *NBA Live*. Todo ello unido a una mejor dinámica en los desplazamientos del balón, hacen que la jugabilidad se aproxime a la de su eterno rival. A pesar de estas importantes modificaciones, el programa mantiene algunos errores en el comportamiento de los jugadores no controlados por el

<En cuanto a licencias, FIFA sigue siendo el mejor en su género>

usuario. Así, no es difícil ver como dos delanteros que se escapan absolutamente solos se estorban delante del portero. Junto a estos problemas, destaca la variedad en los remates entre los que se incluyen chilenas y precisas vaselinas al más puro estilo de **Raúl González**. Otro de los aspectos renovados son las jugadas a balón parado, en las que se inciden tres nuevos indicadores: uno para determinar la dirección, otro

DualShock 2

○	Disparo/Robo	L1	Desmarque
□	Pase A./Entrada	R1	Velocidad
×	Pase R./C. Jugador	L2	–
△	Pase P./Cabezazo	R2	–
Cruceta	Dirección	Select	–
Izq	Dirección	Start	Pausa/Ociones
Der	J. Especiales	L3	–
		R3	–



La nueva entrega de FIFA 2003 cuenta con todo tipo de licencias oficiales. A diferencia de sus rivales, cada equipo tiene su nombre real y los uniformes son una réplica exacta de los oficiales.





La actualización de las plantillas es la más exacta de los tres programas.



En los primeros planos se puede apreciar el trabajo en la animación facial.



Detalles



ESTADIOS
En el nuevo programa se han reproducido tres estadios de equipos españoles: Mestalla, el Santiago Bernabéu y el Camp Nou.



REPETICIONES AUTOMÁTICAS
Tal y como ocurre en *Pro Evolution Soccer*, en el descanso y al finalizar los partidos, se ofrece la repetición de las mejores jugadas.



CLUBES
Las 15 Ligas incluidas superan la oferta de su rival de **Konami**, situándose a la misma altura de *Esto Es Fútbol 2003*. Sin embargo, *FIFA* no incluye equipos históricos.



CÁMARAS
Se incluyen dos cámaras nuevas que completan un total de diez opciones. Destaca la cámara dinámica, en la que hay continuos cambios de perspectiva

CAMPAÑA PUBLICIDAD

Cambio de imagen

A diferencia de lo que ha sido práctica habitual en las últimas cinco entregas de *FIFA*, la campaña publicitaria no se basa en un solo jugador para cada mercado. En esta ocasión **Roberto Carlos**, **Davids** y **Giggs** son las estrellas invitadas.







jugabilidad



En la imagen se aprecia una de las repeticiones que se ofecen al finalizar los partidos.

para el lugar donde se golpea el balón y un tercero para la precisión. Con respecto al programa de **Konami**, *FIFA* sigue manteniendo una incuestionable superioridad tanto en las opciones como en el número de equipos incluidos. Prueba de ello son las 15 Ligas recogidas (se ha eliminado la de **Suiza** con respecto a *FIFA 2002*) y la gran oferta de torneos, que va desde la disputa de Liga, Copa y Competiciones europeas en una misma campaña, hasta la Liga de Campeones. En este sentido **Electronic Arts** no ha dudado en adquirir la licencia tanto de jugadores como de una impresionante lista de clubes. Tan sólo mencionar que no cuenta con los equipos históricos que de momento son patrimonio exclusivo de la



CONTROL MAS CERCA DE KONAMI

La nueva configuración del mando es casi idéntica a la de *Pro Evolution Soccer* aunque mantienen algunas peculiaridades. Entre las similitudes se encuentran los cuatro botones frontales y la velocidad en «R1». En las diferencias, destacar los desmarques (con L1), las jugadas especiales (con el *pad* derecho) y el nuevo sistema para lanzamientos a balón parado. En el mismo, se incluyen tres indicadores, siendo el más novedoso el que determina el punto del balón que se golpea.









<Sorprende la eliminación del magnífico editor que aparecía en las anteriores entregas>



Entre las repeticiones automáticas se incluyen las entradas sancionadas con faltas.



EFECTOS VISUALES

Como en la tele

En los terrenos de juego se han incluido los efectos visuales que reproducen, reflejados en el césped, elementos como el marcador o el escudo de los equipos. El citado efecto también se refleja en la distancia de la barrera.



PARECIDO FÍSICO

Algunos parecidos son realmente increíbles, otros dejan que desear. Sin embargo, en esta ocasión, no disponemos de editor para subsanar errores.





saga *Esto Es Fútbol*. La actualización de plantillas es la mejor de los tres simuladores de fútbol. Como ejemplo, sólo mencionar que jugadores como el brasileño **Ronaldo** o el rumano **Contra** aparecen recogidos en sus nuevos clubes. Lo que sorprende negativamente es la inexistencia de un editor que permita modificar el aspecto físico de los jugadores. Esta circunstancia hace que no pueda modificarse el aspecto de algunos futbolistas cuyo parecido físico con la realidad es pura coincidencia. Este aspecto supone un elemento negativo en comparación con sus dos rivales, ya que tanto el programa de **Konami** como el de **Sony C.E.** cuentan con editores bastante notables tanto de jugadores como de equipos. En el apartado gráfico se mantiene la espectacularidad de la que siempre ha hecho gala *FIFA*, destacando las magníficas secuencias. También se introducen repeticiones (antes y después de los partidos) de las mejores jugadas, por lo que es otro de los aspectos tomados de la saga de **Konami**. La presentación está bastante cuidada incluyendo una *intro* en la que las imágenes de **Giggs** (Manchester United), **Davids** (Juventus de Turin) y **Roberto Carlos** (Real Madrid) se suceden al ritmo de uno de los temas de *Timo Maas*. Donde no hay color es en el apartado de los comentarios. De nuevo las narraciones de **Manolo Lama** y **Paco González** (Cadena Ser) dan vida a los partidos, tanto con los comentarios relativos a los partidos como de otros aspectos no directamente relacionados con el juego. Con ello dejan claro que son los mejores en su género superando a *Esto Es Fútbol* por bastante, y a *Pro Evolution Soccer* por goleada. En definitiva, sigue siendo el mejor en opciones y licencias, acercándose a la jugabilidad de la saga de **Konami**, aunque sin llegar a conseguir la misma altura.



La cámara dinámica es muy espectacular. sin embargo, con ella es difícil seguir los partidos.

FIFA 2003

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La configuración del mando es más intuitiva.
[+] Los desplazamientos del balón han mejorado.
[+] La increíble variedad de opciones.
[−] La sorprendente eliminación del editor.

GRÁFICOS: Mantiene la calidad habitual en la reproducción de texturas y en secuencias de animación. Además, se mejoran los desplazamientos de balón.	9.1
AUDIO: El tema principal es el popular «To get down» interpretado por Timo Maas. Los comentarios de Manolo Lama y Paco González siguen haciendo escuela.	9.6
JUGABILIDAD: EA se acerca a la jugabilidad de su rival de Konami. Incluso ha adoptado una configuración del mando similar, pero manteniendo particularidades.	9.2
DURACIÓN: La variedad de equipos, las múltiples competiciones y la inclusión de sorpresas ocultas hacen que el número de horas de juego sea ilimitado.	9.3

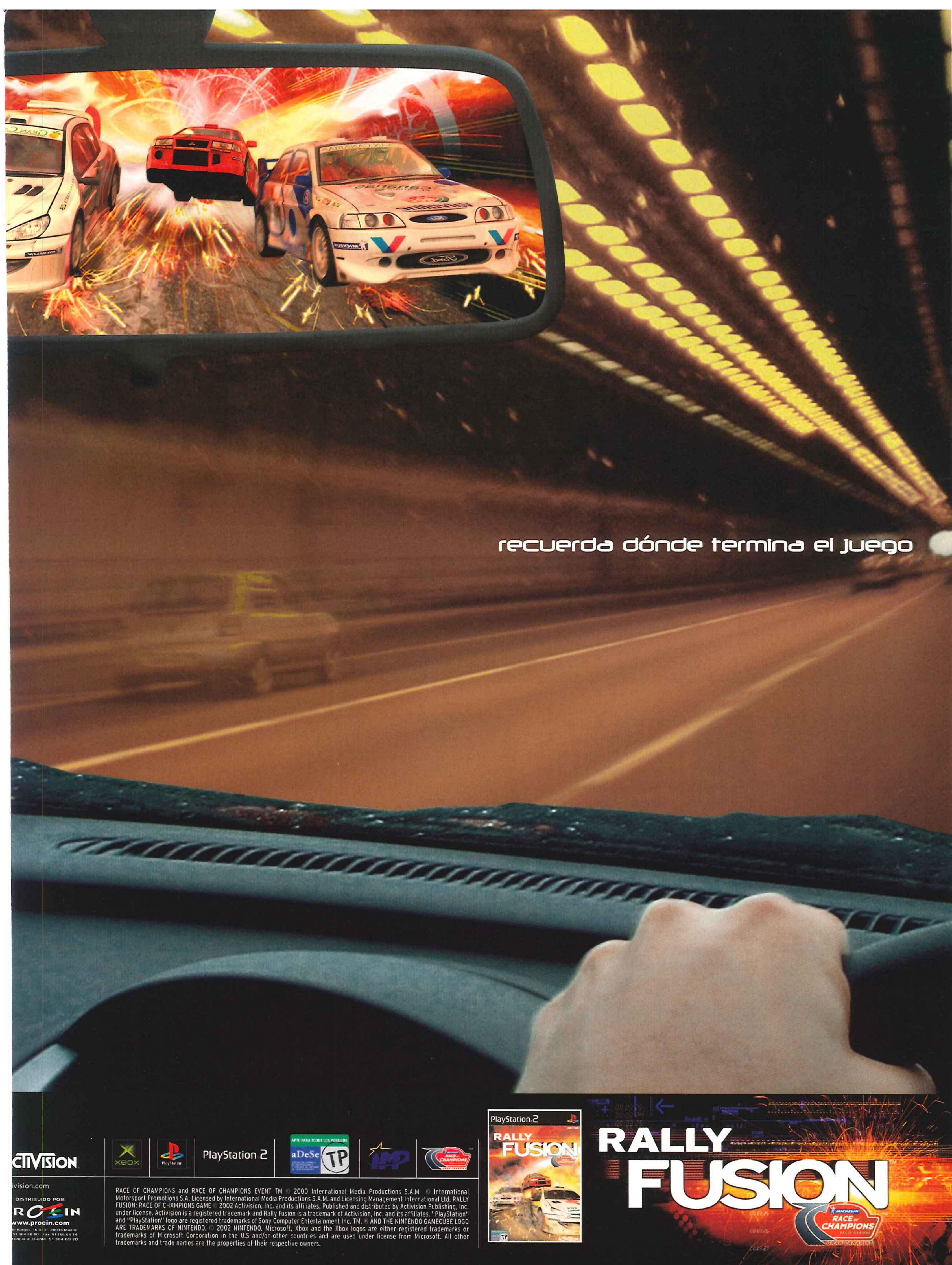
CONCLUSIÓN

La nueva entrega de FIFA se aproxima a la jugabilidad de Pro Evolution Soccer, recogiendo muchos aspectos del citado juego. Donde supera al programa de Konami, situándose a la misma altura de Esto Es Fútbol, es en las licencias.

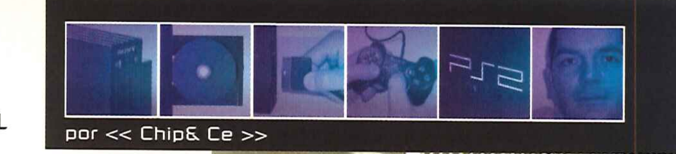
PlayStation 2 Revista Oficial · España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



recuerda dónde termina el juego
CTIVISION
vision.com
DISTRIBUIDO POR:
www.proein.com
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe
TP
RACE OF CHAMPIONS
RACE OF CHAMPIONS and RACE OF CHAMPIONS EVENT TM © 2000 International Media Productions S.A.M © International Motorsport Promotions S.A. Licensed by International Media Productions S.A.M. and Licensing Management International Ltd. RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS GAME © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Activision is a registered trademark and Rally Fusion is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
PlayStation 2
RALLY FUSION
RALLY
FUSION
RACE OF CHAMPIONS



por << Chip& Ce >>

http://es.playstation.com

ESTO ES FÚT

Buenos gráficos y algunos detalles interesantes que superan

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: TEAM SOHO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 8
- EQUIPOS: CLUBES Y SELECCIONES
- LIGAS: 16
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 105 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59,99 €



La saga *Esto Es Fútbol* nació para **PlayStation** a la sombra de *International Superstar Soccer* y *FIFA*. Tras dos versiones bastante discretas el salto a **PS2** supuso la oportunidad para superar a sus rivales que hasta entonces habían puesto de manifiesto una superioridad incuestionable. **Electronic Arts** y **Konami** iniciaron una carrera contrarreloj por llegar rápidamente a un nuevo mercado que recibía cualquier simulador de fútbol con los brazos abiertos. Las prisas hicieron que la primera versión para **PlayStation 2** de los citados juegos mostrase bastantes fallos. Por su parte, **Sony** dilató el lanzamiento de *Esto Es Fútbol 2002*, aprovechando en mayor medida la enorme capacidad gráfica de la consola. Más de un año después, los rivales de *Esto Es Fútbol* han evolucionado, mejorando muchos de los defectos de antaño. En este nuevo escenario, mucho más competitivo, el nuevo simulador pone el acento en el aspecto gráfico y en una mejor recreación del ambiente. En el primer aspecto destaca la reproducción física de las grandes estrellas, para las que se han empleado los más modernos sistemas para recrear los rasgos faciales de más de 200 jugadores. Sin embargo, este detalle no puede apreciarse en las dos únicas cámaras incluidas (una con perspectiva real y otra lateral) que ofrecen imágenes bastante lejanas. Por tanto, las secuencias y repeticiones constituyen la mejor manera de observar detalles como la coronilla de **Zidane** o la visera de **Ronaldo**. También se ha trabajado en la mejora de la dinámica de los jugadores, incluyendo un mayor número de puntos de inflexión con los que lograr movimientos más reales. Además, el ambiente se basa en tres elementos: la magnífica reproducción de los estadios, los cánticos desde las gradas y los nuevos comentarios. En este último aspecto **Carlos Martínez** (Canal+) mejora las narraciones de su antecesor **Gaspar Rosety**. Hay que mencionar los gritos desde las gradas, especialmente los cánticos personalizados en función de los equipos que se estén enfrentando. Los problemas del simulador se centran en la escasa evolución que ha tenido la jugabilidad. El sistema de control de los jugadores es casi idéntico al de la anterior



El programa incluye una gran cantidad de acciones individuales con sólo apretar un botón.



<El programa contiene múltiples competiciones y todo tipo de equipos>

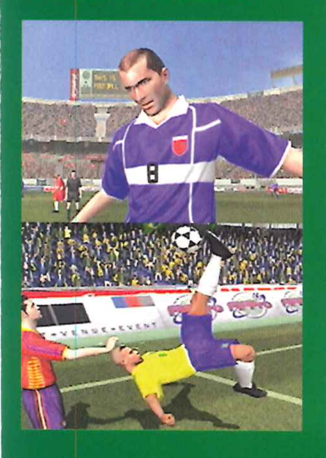
DualShock 2

○	Disparo/Robar	L1	Finta
□	Pase Largo/Patada	R1	Velocidad
✕	Pase Corto/Cambio	L2	Regate/Portero
△	Pase Profundidad	R2	Simular/Falta
Cruceta	Dirección	Select	Estrategia
Joystick izq.	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Joystick der.	-	L3	-
		R3	-

Parecido físico

Corte y Confección

Gráficamente se ha reproducido a más de 200 jugadores incluyendo todo tipo de detalles. Como muestra, pueden observarse la visera de **Ronaldo** o la coronilla franciscana de **Zidane**.







Aunque el simulador incluye tres grados de zoom, las imágenes obtenidas son bastante lejanas.

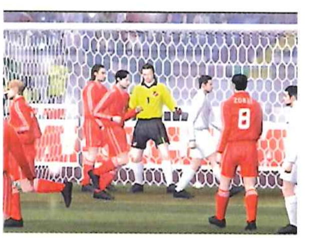


El número de repeticiones automáticas aumenta con respecto a la versión anterior.









BOL 2003

lo visto en versiones anteriores

versión, manteniendo los regates especiales, la posibilidad de fingir faltas y todo tipo de acrobáticos remates. Sin embargo, la sensación de juego en equipo no está demasiado lograda, dando la sensación de que cada futbolista hace la guerra por su cuenta. Lo que se ha mejorado es el comportamiento de los porteros, haciendo que muchos balones que antes eran bloqueados, ahora sean despejados. Dentro de las opciones se mantiene la increíble oferta de competiciones de su antecesor y se añaden los clubes de seis nuevos países. Asimismo, se añade la posibilidad de disputar varias temporadas en las que se alternan partidos de copa y de liga. En las mismas, hay que gestionar la plantilla con un sencillo menú al estilo de los programas de *manager*. Vuelve a sorprender que el nombre de algunos equipos no sea real, utilizando la ciudad de origen con diferentes letras (como Madrid A). Por su parte, los nombres de los jugadores son auténticos aunque no se recojan los fichajes realizados en la recta final de la pretemporada (como **Ronaldo** o **Contra**). Por último, destacar que en la campaña publicitaria para el mercado español se ha elegido a cuatro de los jugadores con mayor proyección de nuestro fútbol. Así, el madridista **José María Gutiérrez** «Guti», el bético **Joaquín**, el valencianista **Rubén Baraja** y el deportivista **Albert Luque**, son la refrescante imagen de ***Esto Es Fútbol 2003***. ▮



El comportamiento de los porteros es más realista, aumentando el número de balones que no pueden bloquear.

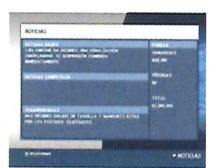
Detalles



NUEVOS EQUIPOS
Los clubes de **EE.UU.**, **Mexico**, **Japón**, **Corea**, **Brasil** y **Argentina** se suman a las 9 ligas de la versión anterior (**Inglaterra**, **Francia**, **Bélgica**, **Alemania**, **Italia**, **Holanda**, **Portugal**, **Escocia** y **España**). Además se mantienen las selecciones nacionales y los equipos históricos.



ESCOLARES
En las competiciones escolares se ha optado por eliminar las carteras colocadas a modo de postes por porterías reales.



COMPETICIONES
Entre la multitud de competiciones destacan las temporadas de cada país, en las que se diputan liga y copa. También hay un modo en el que se logran puntos en función de las jugadas realizadas.



INTRO
La *intro* incluye múltiples ventanas en continuo movimiento en las que se suceden imágenes del propio juego.

Publicidad

Apuesta de futuro

El lanzamiento en **España** se centra en la imagen de cuatro jugadores con un prometedor futuro: **Guti**, **Joaquín**, **Baraja** y **Luque**. En el caso de **Luque** no se ha recogido su fichaje por el Deportivo, por lo que aparece en el Mallorca.









ESTO ES FUTBOL 2003

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Reproducción gráfica de los jugadores.
[+] La apuesta de futuro en la campaña publicitaria.
[−] Falta de evolución en la jugabilidad.
[−] Escasa sensación de juego en equipo.

GRÁFICOS: La expresión de los jugadores y la cantidad de detalles reproducidos. Ha aumentado el número de repeticiones.	9.0
AUDIO: Los comentarios de Carlos Martínez mejoran a los realizados por Gaspar Rosety. La música es monótona y no aporta nada.	8.6
JUGABILIDAD: La falta de juego en equipo es su principal problema y se mantiene el mismo sistema de control.	8.9
DURACIÓN: En el apartado de opciones y competiciones, el juego puede competir en igualdad de condiciones con FIFA.	9.2

La primera versión aprovechó los fallos de sus rivales. La competencia actual sitúa a Esto Es Fútbol 2003 ligeramente por debajo de sus dos más directos competidores.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Dani3PO >>

http://www.kingdom-hearts.com

KINGDOM HE

Squaresoft entra en el universo Disney y crea un action RPG

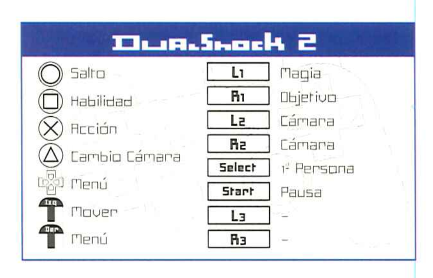
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SQUARESOFT
- DESARROLLADOR: SQUARESOFT
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ACTION RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 18 + 5 SECRETOS
- FASES 10 MUNDOS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 131 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



Con una celeridad bastante mayor a la habitual (esperemos que ocurra lo mismo con los siguientes juegos de **Squaresoft**), **Sony C.E.** nos trae hasta nosotros la penúltima producción de la mayor creadora de sueños del panorama lúdico. Un juego controvertido, que bajo su deslumbrante envoltorio esconde un *action RPG* clásico, género poco frecuentado por los programadores de **PlayStation 2**. La compañía creadora de *Final Fantasy* ya tenía algunos en su haber, pertenecientes a la generación anterior de **Sony**. *Brave Fencer Mushahiden, Threads Of Fate* y el extraño *Soukaigi* causaron buena impresión, sobre todo los dos primeros, pero dejaron a las claras sus pocas pretensiones y su incapacidad para competir contra las vacas sagradas de **Square**, los *RPG's* por turnos. Con ***Kingdom Hearts*** ocurriría lo mismo, si no fuera por un as en la manga que guarda el juego. Gracias al acuerdo con **Disney Interactive** (que apenas ha tenido papel en el desarrollo real del juego), se han obtenido las licencias de hasta cien personajes distintos de la factoría del tío **Walt**, factor que convierte un juego del montón en una experiencia única. **Sora**, un chaval que vive tranquilamente en una isla con sus amigos **Riku** y **Kairi**, de la noche a la mañana se ve inmerso en una desesperada lucha por salvar todos los mundos que componen su universo de los malvados «sin corazón» (*heartless*). Puede que no parezca demasiado interesante, pero si añadimos que en la isla habitan además **Wakka** y **Tidus**, de *FFX*, y **Selphie** de *FFVIII*, la cosa cambia. Y si además la malévola conspiración está presidida por **Maléfica** y cuenta con estrellas invitadas de la talla del **Capitán Garfio**, **Hades** (personaje genial donde los haya) **Jaffar** o **Oogie Boogie**, a más de uno se le estará cayendo la baba. Perfectamente representados, mucho mejor que en cualquier juego precedente, son estos «cameos» los que dan ese aire de genialidad a ***Kingdom Hearts***. Y no es que el desarrollo en sí sea aburrido, pero desde luego no está a la altura

Vestidos para la ocasión
En algunos de los mundos el atuendo de nuestros personajes cambiará.



DualShock 2

○	Salto	L1	Magia
□	Habilidad	R1	Objetivo
✕	Acción	L2	Cámara
△	Cambio Cámara	R2	Cámara
Cruceta	Menú	Select	1ª Persona
Izq	Mover	Start	Pausa
Der	Menú	L3	-
		R3	-

Detalles



LLAVE ESPADA
Este es el arma mágica otorgada a **Sora** al comienzo del juego.



MENÚ
Desde él podremos sacar objetos del baúl o cambiar de compañeros.



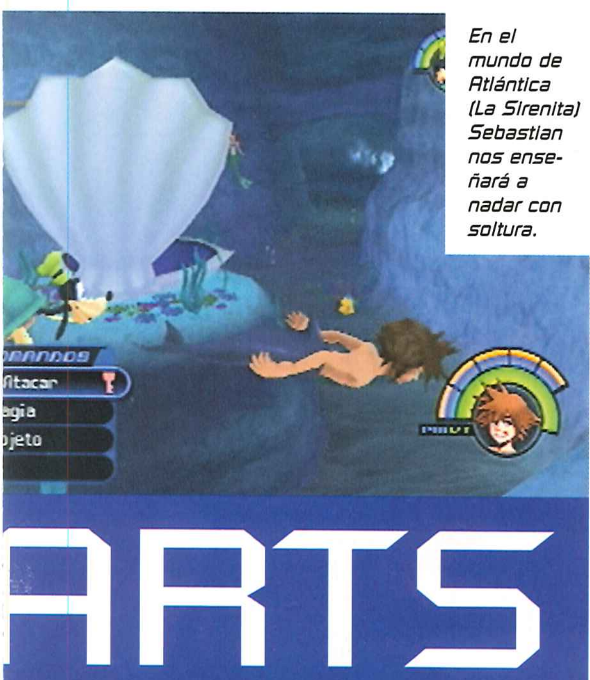
MAPA DEL MUNDO
O de los mundos, ya que podremos trasladarnos de uno a otro en la nave Gumi de **Chip** y **Chop**.



MAGIA
Con L1 accederemos al menú de magias, de sobra conocidas por los *fans* de **Square**.



El malvado Jaffar, tras su transformación, será el enemigo final del mundo de Agrabah.





En el mundo de Atlántica (La Sirenita) Sebastian nos enseñará a nadar con soltura.

ARTS

plagado de estrellas reconocibles



de otros clásicos de la compañía. El núcleo del juego se divide entre la exploración de los distintos escenarios (mundos pertenecientes a distintas películas en su mayoría, desde *Alicia En El País De Las Maravillas* a *La Sirenita*) y las batallas contra los «sin corazón». El primer componente, pese a la aparente accesibilidad del juego, llega a hacerse retorcido, complicado y, sobre todo, poco intuitivo. La mayoría de las veces vagaremos por el escenario sin saber exactamente cuál es nuestro cometido, hasta que una acción fortuita (hablar con determinado personaje, entrar en un edificio, etc.) desencadene una sucesión de escenas que nos permita avanzar. No siempre será así, pero desde luego es un aspecto que debería haber sido mejorado. En cuanto a los combates, lo que en un principio parece un sistema sencillo y divertido, se transformará pronto en un verdadero suplicio por la conjunción de varios fallos. Los enemigos aparecen con una insistencia que llega a desesperar, incluso en zonas que ya habíamos «limpiado» previamente. Para acabar con ellos pronto aprenderemos que toda estrategia es ineficaz y que todo se limita a pulsar el botón de ataque repetidamente y a confiar en la suerte. La cámara, además, tiene la costumbre de situarse en la peor posición posible y el método para moverla es poco menos que inútil. A todo esto hay que sumarle una dificultad bastante mal ajustada, que nos llevará a morir a manos de enemigos «normales» una y otra vez, mientras que los jefes finales son unos auténticos buenazos. En el apartado positivo, hay que destacar la correcta inteligencia artificial de la que se ha dotado a nuestros dos compañeros (que en un principio serán **Donald** y **Goofy**, pero que más tarde podremos sustituir por **Aladin**, **Tarzán** e incluso **Jack Skellington**). No podremos controlarlos, pero pelearán a nuestro lado y nos sacarán de más de un apuro. Incluso podremos realizar acciones especiales cuando veamos ⇒

<El juego ofrece pocas pistas sobre el camino a seguir en cada momento >

Personajes

No están todos los que son, pero si son todos los que están. Representan el auténtico alma del juego.

SORA	RIKU	KAIRI	AERIS
CLOUD	CID	MOGGLE	SELPHIE
SQUALL / LEON	TIDUS	WAKKA	YUFFIE
ALADÍN	ALICIA	ARIEL	BAMBI
BESTIA	BELLA	CAPITÁN GARFIO	CHIP
DUMBO	BLANCANIEVES	GENIO	HADES
HÉRCULES	TIGGER	SIMBA	YASMIN
PINOCHO	OOGIE BOOGIE	PEPITO GRILLO	MUSHU

por << Dani3po >>



Invocaciones
En los momentos difíciles podremos recurrir a **Simba**, al Genio de la Lámpara, **Bambi** o a **Mushu** para que nos ayuden.

unas marcas llamadas trío, que constituyen uno de los secretos del juego (otros son tan peculiares como encontrar a los 101 dálmatas que están repartidos por todos los mundos). Gráficamente hay que destacar, como he dicho antes, la representación de todos los personajes. Los escenarios están correctamente creados, pero son demasiado pequeños (casos como el de **Agrabah**, con apenas cuatro pantallas, son flagrantes) y las texturas muy simples (defecto que podría achacarse al aspecto de dibujo animado que preside el juego). Y, como viene siendo desgraciadamente habitual, **Sony C.E.** nos ha obsequiado con un gigantesco borde PAL que deforma a los personajes y ralentiza el juego. He dejado para el final el apartado más conseguido, realmente el único que satisface con creces las expectativas. La banda sonora podría calificarse como la más conseguida de todo el catálogo de **PS2**. La compositora **Yoko Shimomura**, cradora de músicas tan memorables como las de *Parasite Eve*, *Legend Of Mana* o *Super Mario RPG*, ha compuesto piezas inspiradas en cada una de las películas que rozan la perfección más absoluta. Por no hablar de «Hikari», la pieza que suena en la secuencia de introducción cantada por **Utada Hikaru**, que seguirá sonando en tus oídos mucho después de apagar la consola. Y es que sólo lo realmente genial permanece. ***Kingdom Hearts*** no es un mal juego, no desentona en ningún aspecto, pero da la sensación de que se le ha prestado demasiada atención a la presentación del juego y han descuidado el núcleo principal (lo que hace grande a una producción), la jugabilidad. Si dejas que te deslumbre la magia **Disney** puede que veas una obra maestra, pero si miras al Sol directamente comprobarás que no brilla tanto como parece.

<La música es el único apartado que realmente cumple lo prometido>

En el Coliseo de Hércules, uno de los primeros mundos a los que tendremos acceso, deberemos competir en varias rondas contra enemigos de lo más variado. La sorpresa llega al final, cuando se presente ante nosotros Cloud, de Final Fantasy VII.



KINGDOM HEARTS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un sueño cumplido para los fans de Disney.
[+] Una banda sonora impresionante.
[−] El desarrollo es confuso, así como las batallas.
[−] No tiene la genialidad de otros juegos de Square.

GRÁFICOS: Los personajes están creados con una fidelidad absoluta a los originales. Los escenarios son poco llamativos.	8.7
AUDIO: De nuevo la banda sonora es la que salva este apartado. Las voces, en inglés, son las originales en muchos casos.	9.6
JUGABILIDAD: Demasiado «poco lineal». La exploración de los escenarios es exasperante. Los combates acaban por cansar.	8.0
DURACIÓN: Más o menos lo que cabría esperar. Unas veinte horas, dependiendo de los secretos que quieras encontrar.	9.0

CONCLUSIÓN

Un buen action RPG, sobre todo teniendo en cuenta la escasez de títulos de este género para PS2. La recreación de los universos de Disney lo hace incomparable a cualquier otro.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

9.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

TEST

<Las acrobacias y los circuitos de FreekStyle rayan en lo imposible>



por << Doc >>

En FreekStyle encontraremos tanto circuitos de velocidad como de freestyle (como el que tenemos arriba), repletos de saltos y

Detalles



CIRCUITOS
Encontraremos tanto circuitos de velocidad como de *freestyle.*



CINEMAS
Al comienzo de algunas carreras, dos de los personajes mostrarán su rivalidad en una secuencia.



ATUENDOS Y MOTOS
A medida que superamos cada uno de los circuitos, iremos ganando nuevos trajes y motocicletas.

http://espana.ea.com

FREEKSTYLE

El motocross más salvaje y vertiginoso de la mano de EA BIG

Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** LUCASARTS
- **DESARROLLADOR:** EA SPORTS BIG
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **PERSONAJES:** 8
- **CIRCUITOS:** 14
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 100 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 65,95€

DualShock 2

○	Freno	L1	Acrobacia
□	Boost/Tweak	R1	Acrobacia
✕	Acelerador	L2	Acrobacia
△	-	R2	Acrobacia
Cruceta	Dirección	Select	Reset posición
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der.	-	L3	-
		R3	Tweak

Una vez más, **EA Sports BIG** nos ofrece el lado más salvaje y espectacular del deporte con ***FreekStyle***. En esta ocasión, el *motocross* ha sido la disciplina elegida por **EA BIG**, dotando a dicho deporte del motor de una velocidad endiablada, unas acrobacias que rozan en lo ridículo y unos circuitos de geometría imposible, que ponen al límite cualquier concepto de la realidad imaginable. El juego está protagonizado por motoristas reales y por modelos de lencería femenina. **EA BIG** ha estructurado la jugabilidad de ***FreekStyle*** de una forma similar a la de la saga *SSX*, tanto en lo que respecta al control de los vehículos como al desarrollo de las carreras, aprovechando las posibilidades que el *motocross* permite. Cada uno de los 14 niveles que componen *FreekStyle* tendrá que completarse tres veces seguidas, terminando en primer lugar en la tercera ronda para asegurar nuestro pase al siguiente nivel. Como era de esperar, el control de las motos no se queda en «acelerador» y «freno», ya que junto al botón de *boost* (similar al de *SSX*) encontraremos 16 diferentes formas de realizar acrobacias en los saltos a través de L1, L2, R1 y R2. En el desarrollo de las carreras resultará decisivo un nuevo elemento llamado *FreekOut*, sin él será difícil llegar el primero en la mayoría de los circuitos. A través de las acrobacias (y dependiendo de su dificultad) rellenaremos una nueva barra, que al completarla y ejecutar una acrobacia especial entraremos en el modo *FreekOut*, con el que nuestra velocidad aumentará durante unos segundos (emborronando la imagen). El efecto visual producido por el modo *FreekOut* no es lo único impresionante del motor gráfico de ***FreekStyle***. El *engine* de *FreekOut* muestra unos escenarios inmensos y detallados, una física de lo más real (dentro de lo que cabe) y un *frame rate* que no baja en ningún momento de los 50 fotogramas por segundo. Los efectos de iluminación y de desenfoque (al ejecutar *boost* y *freekout*) están a la orden del día. Al igual que ocurrió con *Sled Storm*, *NBA Street* y la saga *SSX*, **EA Sports BIG** ha llevado una disciplina deportiva a un nivel técnico y jugable que muy pocos títulos del mismo género llegarán a alcanzar.

FREEKSTYLE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El engine es muy superior al de títulos similares
[+] El control y el desarrollo de cada carrera
[-] Es imposible superar los circuitos sin Freekout
[-] Perder al final de la tercera ronda del circuito

GRÁFICOS: El engine de FreekStyle pone en pantalla inmensos circuitos y trabajados efectos gráficos sin bajar su framerate de 50 fps.	8.9
AUDIO: La banda sonora, al más puro estilo Limp Bizkit, le viene al pelo. Las voces del juego son de los personajes reales.	8.9
JUGABILIDAD: FreekStyle ofrece un control preciso e intuitivo y algún que otro detalle original como el Freekout.	8.8
DURACIÓN: Aunque sus posibilidades de juego son algo limitadas, su curva de dificultad nos mantendrá jugando durante días.	7.8

CONCLUSIÓN

FreekStyle es un divertido y longevo título de conducción de impecable factura técnica con el inconfundible toque salvaje de EA BIG. Sin duda, el mejor juego de motocross del mercado.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.7 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

FREEKOUT
Si rellenamos la barra de *FreekOut*, tendremos unos segundos de velocidad «absurda».



ESTO ES FUTBOL 2003™

Esto es fútbol 2003.

Afila tu disparo. Tu regate. Tus reflejos. Tu remate de cabeza. Afílalos bien porque esto no es un juego. Esto es fútbol 2003 y cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia. Más de 150 rostros de jugadores reales. Más movimiento. Plantillas actualizadas. Mayor realismo y jugadas más asombrosas. Siente toda la tensión de un partido de fútbol como en una retransmisión de televisión. Esto es fútbol 2003 y lo demás no.

PlayStation 2

EL OTRO LADO

es.playstation.com

por << Doc >>

El administrador de sistemas de Carniwarez Inc., objetivo de Hitman, y un informático (daños colaterales).

http://www.hitman2.com

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

La creación de IO-Interactive supera todas las expectativas

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: IO-INTERACTIVE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: DINAMARCA
- GÉNERO: AVENTURA/SHOOTER
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 1
- ESCENARIOS: 20
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 500 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DualShock 2

○	Soltar Objeto	L1	Sigilo/Agacharse
□	Enfundar/Inv.	R1	Disparo/Sniper
✕	Usar	L2	Correr
△	Cambio Cámara	R2	Recargar Arma
Cruceta	Zoom/Inclinarse	Select	Mapa/Briefing
Izq	Strafe/Avanzar	Start	Pausa/Menú
Der	Girar/Apuntar	L3	–
		R3	Modo 1ª Persona

Con el paso del tiempo, nos vamos dando cuenta de que los títulos que permanecerán en un lugar preferente en nuestra memoria son los que van más allá de las barreras impuestas por el género al que pertenecen. Así es ***Hitman 2***, un ***shooter 3D*** que atesora todo tipo de sorpresas y de originales detalles que pocas veces se han visto en un videojuego de sus características. El argumento del título creado por **IO-Interactive** nos pondrá, como ya sabéis, en la piel de un asesino a sueldo retirado, obligado a entrar de nuevo en acción para recuperar a su mentor y único amigo, el padre **Vittorio**. Para lograrlo, deberemos completar un total de 20 niveles, repartidos por localizaciones tan variopintas como **Kuala Lumpur** (concretamente en las torres Petrona), **Japón** (contra los mismísimos *ninjas*) e incluso **San Petersburgo**, donde tendremos que abatir a dos objetivos que se encontrarán en mitad de un parque. El desarrollo de ***Hitman 2*** es lo que lo hace tan especial, si bien cada uno de los niveles ofrece un itinerario más o menos claro para ser completado con éxito, la libertad de acción impera en cada uno de los escenarios. Al comienzo de cada nivel nos serán facilitados los objetivos a realizar y, en algunos de ellos, se nos ofrecerá la posibilidad de seleccionar nuestro armamento, de completar dichos objetivos y de cómo hacerlo se encargará nuestra imaginación. ***Hitman 2*** ofrece al jugador la posibilidad de hacer lo que quiera: si robamos la ropa a un personaje determinado (camarero, guardia de seguridad), tendremos que actuar como tal para no ser descubierto, podremos utilizar algunos de los vehículos para ocultarnos o escapar de la escena del crimen, etc. La más importante premisa a la hora de jugar con ***Hitman 2*** es el sentido común. Si nos dejamos ver corriendo por una determinada zona, sospecharán de nosotros, del mismo modo que lo harán si dejamos a la vista el cadáver de un cartero, chico de los recados o guardaespaldas en cueros, mientras nosotros nos paseamos por ahí con sus vestiduras. La eliminación de nuestros objetivos oscila desde la simplicidad del disparo silencioso por la espalda hasta lo más planificado y retorcido, como cortar la zona altamente venenosa de un pez *Gugu* (en el escenario de **Japón**) y echárselo en la cena a nuestro objetivo, o colocar una bomba accionada por control remoto en el helicóptero privado del jefe **Yakuza** y hacer sonar la alarma a drede, detonando la carga cuando éste se cree fuera de peligro. De este modo, ***Hitman 2***

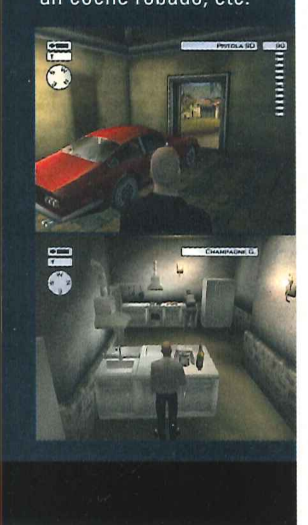


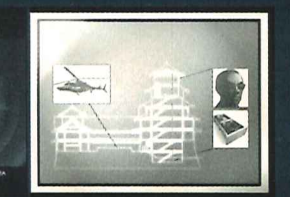
Engine 3D
El potente motor gráfico de ***Hitman 2*** es capaz de mostrar construcciones como la de la pantalla.

Libertad de acción

Como la vida misma

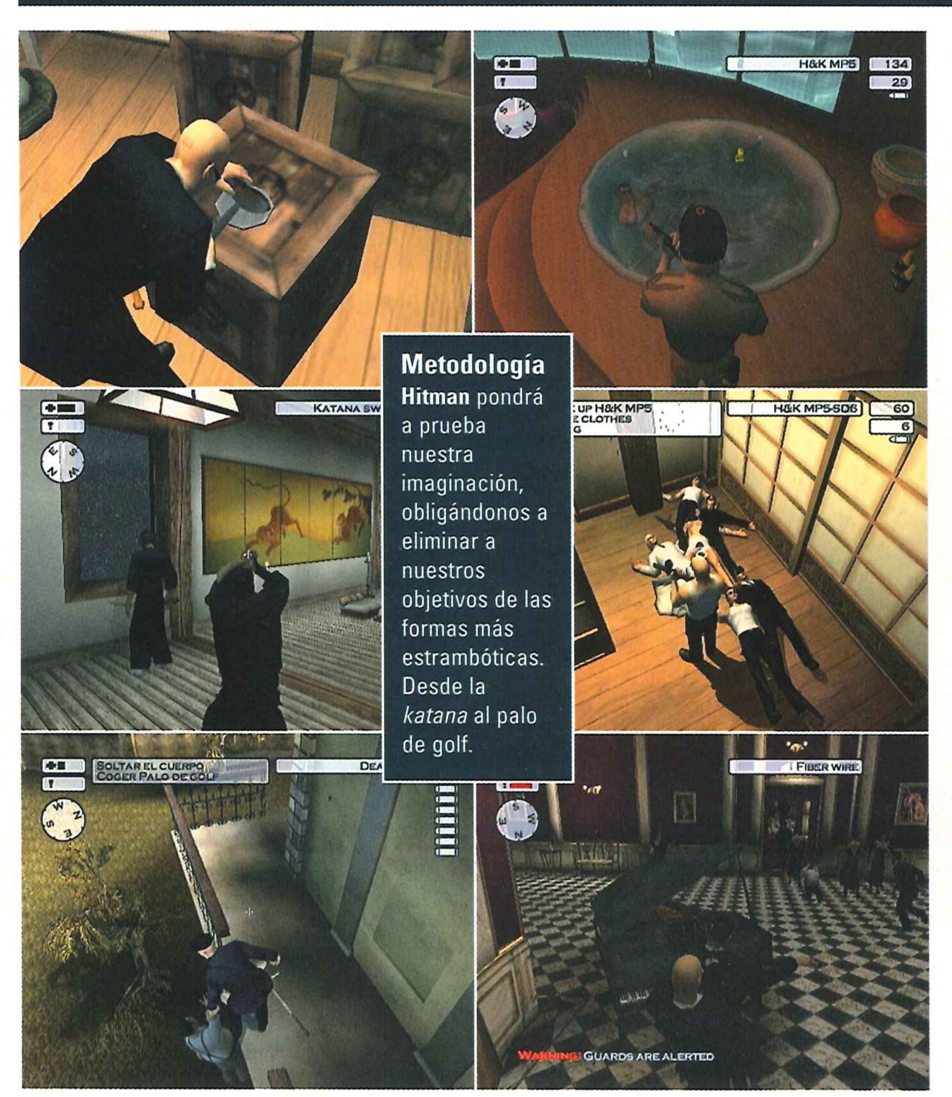
Las diferentes situaciones a las que nos enfrentamos en ***Hitman 2*** darán pie a realizar acciones nunca planteadas antes en un juego. Podremos disfrazarnos de camarero y servir copas en la embajada, asfixiar al chófer de una limusina y colocar cargas explosivas en el vehículo, escapar de la escena del crimen en un coche robado, etc.





Briefing de Diana

Al comienzo de cada una de las misiones, **Diana** nos facilitará los objetivos a realizar, un vídeo (generado por el *engine*) del objetivo y fotos para ayudarnos a realizar nuestra tarea.



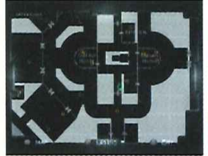
Metodología

Hitman pondrá a prueba nuestra imaginación, obligándonos a eliminar a nuestros objetivos de las formas más estrambóticas. Desde la *katana* al palo de golf.

Detalles



ARMAMENTO
En el cobertizo del jardín de la iglesia tendrás todas las armas que hayas recogido antes en los escenarios.



MAPA
El mapa será de una importancia vital a la hora de completar zonas por las que queremos pasar sin ser descubiertos.



IGLESIA
Hogar de «47» y del Padre **Vittorio**. En su jardín encontraremos la «cabaña» de **Hitman** y el cobertizo de las armas.



SNIPER
A lo largo de los 20 niveles tendremos la oportunidad de utilizar diferentes rifles de francotirador.

puede ser jugado de mil maneras diferentes y por muy diversos tipos de jugadores. Los más pacientes y estrategas sabrán sacarle todo el jugo a los pequeños detalles, artefactos y construcciones repartidas por el escenario, mientras que los aficionados a la acción y los tiroteos disfrutarán de lo lindo entrando, con una pistola humeante en cada mano, por la puerta principal (abarrotada de cadáveres) de la mansión más custodiada. La libertad de acción, la inteligencia artificial de los enemigos, la estructura de cada uno de los niveles y el enrevesado y cinematográfico argumento de ***Hitman 2*** hacen del título de **IO-Interactive** uno de los más originales y jugables aparecidos en **PlayStation 2**. Muy cerca de las excelencias jugables que regalará al jugador en cada partida, ***Hitman 2*** posee un motor gráfico de auténtico ensueño. Basta echar un vistazo a las pantallas aquí expuestas, asumiendo que el título de **IO-Interactive** se mueve estable por encima de los 30/40 *fps.*, para saber que estamos ante uno de los juegos más detallistas y visualmente impactantes de todo el catálogo para los 128 *bits* de **Sony**. Cada escenario posee cientos de detalles visuales que van desde algunas de las texturas con mejor calidad que hemos visto hasta las sombras proyectadas por todos los personajes del juego, pasando por detalles como la posibilidad de destruir todas las fuentes de luz (para pasar desapercibido) o las impresionantes recreaciones de la luz solar, la nieve o la lluvia. El tamaño de todos y cada uno de los escenarios es gigantesco y los programadores daneses se las han arreglado para mantener un *frame rate* estable sin utilizar ningún tipo de efecto de niebla, incluso con la aparición de más de cinco personajes simultáneos en pantalla (a los que, precisamente, no les falta detalle). Con la jugabilidad y el aspecto visual de tan inmejorable calidad, el apartado sonoro no podía ser menos. El mismísimo **Jesper Kyd** (*Messiah, MDK2, Comix Zone*, etc.) ha sido el compositor de la banda sonora de ***Hitman 2***, digna del mejor filme de acción y suspense, interpretada de una forma sublime por la Orquesta Sinfónica de **Budapest**. Las voces de los personajes han sido perfectamente dobladas al castellano. Gráficos, jugabilidad, banda sonora... Como véis, nada le falta a ***Hitman 2*** para convertirse en uno de los mejores (si no el mejor) título de las navidades para **PlayStation 2**. Al menos, en el género al que «más o menos» pertenece, no creemos que tenga la más mínima competencia hasta la salida de un supuesto *Hitman 3*.

<Pocos títulos del catálogo de PS2 llegarán a la altura técnica y jugable de Hitman 2>

HITMAN 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su desarrollo, jugabilidad, argumento, BGM...
[+] Su engine 3D es, simplemente, insuperable.
[−] Si no eres paciente, se te atragantará algún nivel.
[−] No podremos disfrutar del primer Hitman en PS2.

GRÁFICOS: El detalle con el que han sido diseñados los escenarios supera a todo lo visto en PS2 en el género al que pertenece.	9.4
AUDIO: Su banda sonora, compuesta por Jesper Kyd, es tan buena como las voces en castellano de las que hace gala.	9.3
JUGABILIDAD: Pocos títulos de PS2 pueden presumir de dar tanto juego, tanta libertad de acción y un control tan equilibrado y preciso.	9.4
DURACIÓN: Los veinte niveles que componen Hitman 2 son largos, complicados y poseen un altísimo factor «replay».	9.1

CONCLUSIÓN

Hitman 2: Silent Assassin es un título que va más allá de gustos y de géneros. La tremenda calidad que atesora el título de IO-Interactive no pasará desapercibida ante nadie.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

9.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Anna >>

Habilidades

http://espana.ea.com

TY: EL TIGRE DE

El carisma del Tigre de Tasmania ensalza el desarrollo



- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADORA: KROME STUDIOS
- DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 16
- BOOMERANG: +6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 68 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€



¿Nada tiene de especial?... Un animalito de origen australiano, extinguido hace «apenas» 66 años, es devuelto a la vida, más de 50 fieras han sido reproducidas a imagen y semejanza de la fauna de **Australia**, entornos 3D extensos e interactivos con localizaciones que evocan la selva tropical, el desierto, los arrecifes de coral, las montañas nevadas... ***El Tigre de Tasmania*** es un juego más que especial. Son muchos los aspectos los que lo convierten en un título exclusivo, pero el más destacable es sin duda su mascota **Ty**, el Tigre de **Tasmania**. Sin él podría ser considerado como un juego más de plataformas al estilo de *Spyro*, con un desarrollo basado en la recopilación de objetos a base de romper cajas, saltar sobre plataformas y superar duras pruebas con el fin de cumplir la misión que se te ha encomendado. Pero **EA Games**, sin ofrecer grandes novedades al género, ha dotado al juego de elementos educativos. A través de él descubriremos que el Tigre de **Tasmania** era una especie que convivía hace algo más de 13 décadas con koalas, canguros, bilbis y demás especies del continente australiano y que su apariencia era una mezcla de perro y tigre (cabeza de can y pelaje de felino) cuyo ataque de defensa eran los mordiscos, facultados de un gran potencial capaces de provocar la muerte súbita.



Y **EA Games**, a través de 16 intensos niveles, nos concede la oportunidad de evitar que este animal vuelva a desaparecer de la faz de la Tierra, pues bajo un argumento de ficción tendremos que ayudar a **Ty** (el único superviviente de su raza) a encontrar los 5 Talismanes que le conducirán hasta la tierra donde se hallan los demás tigres, *Dreamtime*, con el fin de que su especie no se extinga. Ayudado por sus amigos los Koalas y un legendario brujo de las Antípodas, nuestro héroe deberá recorrer y adentrarse en todos los recobecos inimaginables para hallar un total de 72 Huevos de Trueno, que son los que dan forma a los 5 Talismanes. Aunque la mayoría de ellos serán conseguidos ayudando a los habitantes del lugar y superando infinidad de pruebas que consisten en hacer un circuito ya visitado en el menor tiempo posible. Pero **Ty** también tiene enemigos, los lagartos y los cocodrilos, quienes tratarán de impedir nuestro camino. No son difíciles de eliminar, pues de un mordisco desaparecerán. Además, para estos casos, **Ty** dispone de muchas habilidades y cualidades ya que irá provisto de unos *boomerang* (que irá adquiriendo según avancemos) que le permitirán realizar distintas acciones, como nadar, accionar dispositivos, derretir el hielo, planear en el aire... Aunque es cierto que los enemigos finales son otra historia, pues en este caso los *Boomerang* de poco servirán sin nuestro ingenio. En definitiva, ***Ty: El Tigre De Tasmania*** posee una jugabilidad entrañable en cuanto a que ofrece muchas posibilidades de juego e instruye sobre las costumbres y forma de vida de los

<Krome S. reproduce 50 animales de Australia para recrear la fauna de Ty>

DualShock 2

◯ Morder	L1	-
▢ Boomerang	R1	Acercar Cámara
✕ Salto/Planear	L2	Objetivo
△ Acción	R2	-
Dirección	Select	Inf. Juego
Dirección	Start	Mapa
Mover Cámara	L3	-
	R3	-











Un final boss mitad búfalo, mitad jabalí. Los Boomerang no le hacen nada, haz que coche contra los pilares.



TASMANIA

clásico de un plataformas

Te propongo un plan...

... Si me ayudas te daré un Huevo de Trueno

Esta frase se repetirá una y otra vez a lo largo de la aventura. En cada uno de los 16 niveles, además de liberar *Bilbis*, superar una prueba a contrarreloj o reunir 300 ópalos, tendrás que ayudar a los aldeanos del lugar para completar con éxio el nivel. Así pues, te pedirán que elimines a los ogros del puente, te sugerirán que saques a los murciélagos de la cueva, que participes en una carrera...

animales del continente del otro lado del planeta, pero es de destacar que el desarrollo no es del todo acertado. A veces deambularemos por los escenarios sin saber qué es lo que hay que hacer y llegaremos al final del nivel sin haber conseguido ninguno de los 8 objetivos que nos proponen. Tendremos que volver al principio, adentrarnos en lugares que aparentemente parecen no existir y sólo por cuestión de la casualidad encontraremos aquello que nos otorgará como premio un Huevo de Trueno y, por tanto, lo que nos permitirá avanzar. ¿Desesperante? Pues sí, en ocasiones. Además, la cámara, aunque se mueve con realismo, se acerca tanto al personaje que a veces no nos percataremos del peligro. Asimismo, el motor gráfico es algo brusco haciendo que los movimientos de **Ty** sean violentos y la acción parezca bastante estresante. Y nada más lejos de la realidad, pues la mayoría de los parajes que reproducen **Tasmania** están diseñados con tanto realismo (siempre dentro del concepto de la fantasía, claro) que son dignos de contemplar y disfrutar, sobre todo los del escenario de «Un Paseo Por el Parque», donde las hojas y el agua están construidos con gran delicadeza.

No es que se trate de un juego de plataformas que consiga pasar a la historia de los videojuegos como uno de los mejores títulos de su género, pero sin duda desprende confianza al estar hecho con elegancia y sutileza. Además, promete muchas horas de juego, ya que no sólo bastará con conseguir los 5 Talismanes sino que merecerá la pena escudriñar el juego para conseguir activar los extras.





El Fuegoran permite crear bolas de fuego para poder derretir el hielo.

Detalles



MAPA
Todas las áreas del juego poseen su propio mapa, donde se indica las misiones que has de cumplir para conseguir los 8 Huevos de Trueno.

BOOMERANG
Puedes obtener hasta 6 *boomerang* de diferentes habilidades reuniendo 15 ruedas doradas y entregándoselas al anciano del Acantilado.



EXTRAS
Al ir cumpliendo los objetivos de la aventura se activarán los extras: galería de arte, *Making Of* y las secuencias de película del juego.

TY: EL TIGRE DE T.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Rescata del olvido un animal con gran carisma.
[+] Muestra con detalle la fauna de Australia.
[+] Incluir como arma distintos tipos de Boomerang.
[−] Posee un motor gráfico algo brusco.

GRÁFICOS: Algunos escenarios son dignos de admirar por los detalles que posee. Falla el diseño de personajes secundarios y enemigos.	8.6
AUDIO: Sin muchas prestensiones, Ty contiene una buena banda sonora y efectos de sonido. Lo mejor, las voces en castellano.	8.5
JUGABILIDAD: Es distinto a los demás plataformas gracias al uso de los Boomerang. Además el control es muy sencillo.	8.9
DURACIÓN: Un total de 16 niveles, en cada uno habrá que cumplir 8 misiones y derribar a su enemigo final. Tendrás juego para rato.	8.8

CONCLUSIÓN

Sin aportar nada nuevo al género de las plataformas, Ty consigue sorprender por su preciado argumento «El tigre de Tasmania». Además, dentro de la fantasía, es muy real y educativo.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

8.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Nemesis >>









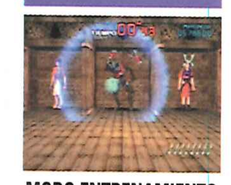




Muñecos de «Mareda», demonios, brujas, ninjas y samurais serán los enemigos a batir en este juego...

<Fulmina ninjas y samurais a tiro limpio>

Extras

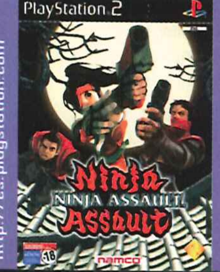


MODO ENTRENAMIENTO
Hay cinco pruebas diferentes: Emboscada Nocturna, Tiroteo del Samurai, Fuegos Artificiales, Lago Encantado y El Dorado.



MODO MISIÓN
Seis capítulos, cada uno con un número de pruebas que varía entre 4 y 12. En conjunto, este modo es más divertido que la aventura central.

http://es.playstation.com



NINJA ASSAULT

Ninguna katana puede hacer frente a una buena pistola...

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADORA: NAMCO
- DISTRIBUIDORA: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- CRÉDITOS 9
- FASES 9
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 47 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59,99€

DualShock 2



○	Ninjutsu	L1	Recargar
□	Disparar	R1	Recargar
✕	Disparar	L2	Mirilla Rápida
△	Recargar	R2	Mirilla Rápida
		Select	-
Cruceta	Mov. Mirilla	Start	Pausa
Izq	Mov. Mirilla	L3	-
Der	-	R3	-

△✕□○

Conversión directa de una oscura recreativa de hace un par de años, ***Ninja Assault*** llega a **PlayStation 2** con sólo unos meses de diferencia respecto a *Vampire Night*, un título casi idéntico. A primera vista, la única diferencia entre uno y otro título parece radicar en los enemigos (los zombis y vampiros dan paso a *ninjas* y demonios), y la mecánica es prácticamente la misma que en el resto de *shooter* de pistola de la última década: tirotea todo lo que se mueva y dispara fuera de la pantalla para recargar tu arma. La originalidad de ***Ninja Assault*** reside en trasladar esa mecánica clásica (desde los tiempos de *Virtua Cop*) al **Japón** Medieval. Dejando a un lado el sentido del honor que propugnaba el código de los guerreros (el *bushido*), los dos *ninja* protagonistas de este juego han deshechado las *katanas* en beneficio de sendas pistolas, menos honorables pero mucho más efectivas. Fase tras fase, demonios, ninjas y samurais caerán bajo el fuego y la pólvora. Los gráficos de ***Ninja Assault*** son llamativamente inferiores a los de *Vampire Night*, y el diseño cuadrado de algunos enemigos llegan a recordar peligrosamente a un juego de **PSone**, pero sale claramente ganador en lo referente a los extras y la duración. Y es que además de la recreativa original, esta adaptación para **PS2** ofrece tres capítulos totalmente nuevos y toda una galería de minijuegos que a la larga resultan bastante más atractivos que la aventura central. Si te consideras un fanático de los juegos para pistola, y quieres amortizar tu *G-Con* a cualquier precio, ***Ninja Assault*** puede ser una opción. ▮

MODO HISTORIA
CAPÍTULO GUREN — GUREN Y AOI
CAPÍTULO AOI — AOI Y GUNJO
CAPÍTULO GUNJO — GUNJO Y GUREN
ARCADE — GUREN Y GUNJO
PRINCIPAL
ATRÁS
DIFICULTAD
PUNTUACIONES
CAMBIAR DE ARMA
J1 El mando no está conectado
J2

Tres capítulos exclusivos
Además de la trama original de la recreativa, esta versión doméstica ofrece tres puntos de inicio nuevos, y podrás ver un nuevo personaje en acción, a la ninja **Aoi**.

NINJA ASSAULT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los minijuegos y los capítulos extra.
[+] No abundan los shooter para pistola.
[−] Las voces en castellano son una risa.
[−] Algunos enemigos parecen construidos con Lego.

GRÁFICOS: Ofrece un look demasiado cuadriculado para lo que se espera en un juego de PS2. Eso sí, mejoran mucho en 60 Hz.		7.0
AUDIO: La música no está mal y el juego está totalmente localizado al castellano. Lo mejor, las voces, que son para troncharse de risa.		7.0
JUGABILIDAD: Todos los shooter de pistola son realmente divertidos de jugar. Este no iba a ser una excepción.		8.4
DURACIÓN: Los minijuegos y los capítulos extras multiplican por cuatro el atractivo del juego a largo plazo.		8.3

CONCLUSIÓN

¿Por qué en lugar de producir mediocres shooter como éste, Namco no recupera la saga Point Blank? Al menos, este Ninja Assault ofrece mucho más modos de juego que Vampire Night.



NEWTON

ARISTOTLE

EDS

EINSTEIN

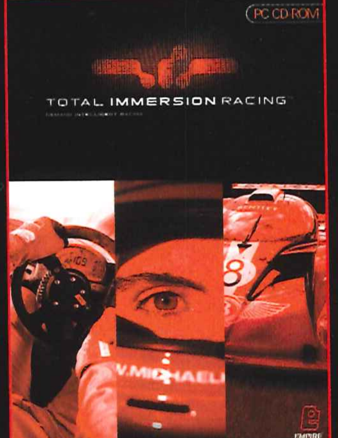
EXIGE UNA CONDUCCIÓN INTELIGENTE

¿Te ha parecido alguna vez que tus oponentes conducían sobre railes invisibles? Entonces, cambia el chip. Total Immersion Racing es el primer juego que te permitirá enfrentarte a oponentes con una inteligencia digna del más habil de los corredores. Pero como la inteligencia no lo es todo, podrás percibir también su rabia.

Gráficos espectaculares, coches y circuitos de verdad. Ha llegado el momento de decir basta: exige una conducción inteligente.











PlayStation 2 XBOX PC CD-ROM

www.totalimmersionracing.com











Tendrás que aprender a utilizar tus armas en los momentos adecuados. Aunque las balas son limitadas, los escenarios ocultan reservas de munición.

Seremos atacados por más de diez oponentes simultáneamente.

http://www.blade2game.com

Detalles



ESCOLTA
En algunos niveles tendremos que proteger a otro personaje.



FINAL BOSS
El ser inmenso del fondo es la imagen del jefe final del juego. No es tan difícil como parece.



BARRA DE RAGE
Al rellenar la barra roja, *Blade* será capaz de utilizar su mortífera espada.

BLADE II

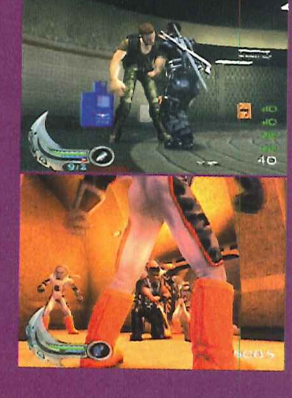
El vampiro «que puede ver la luz» llega a PlayStation 2

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: MUCKY FOOT
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 1
- ESCENARIOS: 19
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 1103 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

Aunque los esfuerzos de **HammerHead** por plasmar en un videojuego la acción y la estética del filme *Blade* fueron en vano, **Mucky Foot**, compañía conocida tan sólo por la creación de *Urban Chaos*, ha conseguido convertir la película protagonizada por **Wesley Snipes** en un divertido juego de lucha en 3D con tintes de aventura y *shoot'em-up*. El desarollo de ***Blade II*** nos conducirá por diferentes escenarios de la película, enfrentándonos a grandes cantidades de vampiros y de *reapers*. Para defendernos de ellos, contamos con un arsenal limitado que deberemos seleccionar cuidadosamente al inicio de cada uno de los 19 niveles que componen el juego. Entre las armas de *Blade* encontraremos el famoso *Glaive* (la cuchilla *boomerang*), una escopeta de cañon recortado, una pistola «full auto» y las granadas de luz que **W. Snipes** utilizaba contra los *outcast* en la película. Gracias al potente motor gráfico del título de **Mucky Foot**, seremos atacados por grupos de más de 10 enemigos, muy al estilo del filme, todos ellos perfectamente detallados y animados. Los escenarios son muy amplios y muestran una gran riqueza de texturas, mientras que los geniales efectos de iluminación aplicados en los lugares adecuados ayudan a crear una atmósfera de lo más oscura. El único detalle de ***Blade II*** que puede llegar a aburrir es la simplicidad y lo repetitivo de los niveles. Algunos de ellos tendrán que ser superados varias veces y la mayoría sólo requerirán la destrucción de ciertos objetivos. Aún así, ***Blade II*** se convierte en un gran título tanto para los seguidores de la saga cinematográfica como para los aficionados a los buenos juegos de acción y aventura. ■

POSES
En determinados momentos de los combates, de forma aleatoria, **Blade** asestará un golpe mortal y de lo más «chulesco» a cualquiera de sus atacantes. Todos ellos han sido sacados de algunas secuencias de la saga cinematográfica.



ARSENAL DE BLADE
Al comienzo de cada nivel podremos seleccionar el armamento de Blade. Entre nuestras armas destacan la granada de luz y el *razorblade*.

BLADE II

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Tanto su estilo gráfico como su motor 3D.
[+] Las luchas parecen sacadas del filme.
[−] Los niveles son algo repetitivos.
[−] El original control se torna confuso al principio.

GRÁFICOS: Aunque Wesley tiene un aspecto «achatado», tanto los modelos 3D como los escenarios poseen una gran calidad.	8.8
AUDIO: Los diálogos, en inglés, se parecen mucho a los de los protagonistas del filme. Su banda sonora es bastante repetitiva.	8.6
JUGABILIDAD: Presenta un original control que nos permitirá utilizar todas las habilidades de Blade casi simultáneamente.	8.5
DURACIÓN: Un único modo de juego, el modo Historia, se nos queda algo corto, aunque su longitud es mayor de lo habitual.	7.8

CONCLUSIÓN
Blade II nunca llegará a convertirse en un clásico del género, pero su gran calidad técnica y su origen cinematográfico lo convierten en un título de acción y aventura a tener en cuenta.

PlayStation 2 Revista Oficial · España
8.5 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

DACLOGO.COM

MELODÍAS PARA TODOS LOS MÓVILES!

¡LOS GANADORES DE LOS PREMIOS! ... hay también miles de logos, SMS con imágenes y Melodías para escoger. Y ahora puedes dibujar tu nombre o tu propio logo!!!

TELÉFONO DE PEDIDOS 906-787 236*

TOP 30 España

NÚMERO DEL PRODUCTO		
304683	Laura Miller/Dispara	NUEVO
305351	Aguita Sala/Por debajo de tu c.	NUEVO
305354	La Fiesta/Toma Vitaminas	NUEVO
305276	Las Ketchup/Asereje	NUEVO
305285	P. Manterola/Que el ritmo no p.	NUEVO
305352	Formula Abierta/Te quiero mas	NUEVO
305355	Selena Leo/Baila mi son	NUEVO
305353	Banda d. cap. c./Bicho malo pille	NUEVO
305350	King Africa/Mete Mete	NUEVO
305220	Antonio Orozco/Tu me das	NUEVO
304749	Shalim/Nadie como tu	
305195	Juan Perro/No mas lagrimas	
305094	Red Hot Chilli Peppers/By the way	
305241	Coldplay/In my Place	NUEVO
305532	Vanessa/Angel	NUEVO
305533	Ralf feat. Mireilla/Ponle Tumbao	NUEVO
305221	Coral/Lagrimas de cristal	NUEVO
305117	Amaral/Te necesito	
305121	Barrio/La Caja de Pandora	
305528	Revolver/Odio	NUEVO
304870	Eminem/Without me	
304625	Alejandro Sanz/Se le apago la luz	
305047	Allejandro Parreno/Ellas	
305100	Vanessa Carlton/A thousand Miles	
305218	Thaila/Tu y yo	NUEVO
305048	Ketama/Alguna Vez	
305204	Oasis/Stop crying your heart out	
305104	Juanes/A dios le pido	
304511	Billy Crawford/Trackin'	
305161	Elvis vs JXL/A little less Conversation	

Nuevas melodías

302434	ATC/Around the world	NUEVO
304199	Dee Dee/Forever	NUEVO
305313	Thomas Naim/Cruel to be kind	NUEVO
305252	The Isley Brothers/Secret Lover	NUEVO
305330	Rombsley/What have you done	NUEVO
305229	Hoobastank/Running away	NUEVO
305329	NERD/Rock Star	NUEVO
306000	Orion too feat. Caitlin/So shy	NUEVO
305245	M Factor/Mother	NUEVO
306030	Venice/Think again	NUEVO
305366	CUE/Hello	NUEVO
305242	Brosis/Heaven must be missing	NUEVO
305241	Sasha/This is my Time	NUEVO
305289	Lovebugs/Flavour of the Day	NUEVO
305237	D. Guetta/Love don´t let me go	NUEVO
305332	Pet Shop Boys/I get along	NUEVO
305238	X-Session/Get your rox off	NUEVO
305246	Rob Dougan/Clubbed to Death	NUEVO
306036	Dover/Mystic Love	NUEVO
305288	Shakira/Te Aviso te Anuncio	NUEVO
306038	Juan Rivas/Cuando todo va mal	NUEVO
305272	Beef/Late Night Session	NUEVO
305234	Starsplash/Rainbow in the Sky	NUEVO
305295	Deluxe ft. Sam /It just won´t do	NUEVO
306004	Sin. O´Connor/Troy the Phoenix	NUEVO
306037	Cosas por Decir/No hay placer	NUEVO
305270	The Spacelovers/Space Lover	NUEVO
306035	David Bisbal/Lloraré las penas	NUEVO
306031	Incubus/Are you in?	NUEVO
305269	Ganesha/Babariba	NUEVO
305254	Snopp Dogg/Undercova Funk	NUEVO
305298	Amy Studt/Just a litlle Girl	NUEVO

304887	Van Dik Hout/Stip aan de hemel
304999	Wonderwall/Just more
304898	Ian van Dahl/Reason
304886	No Doubt/Hella Good
304884	Tweet ft. Missy Elliott/Oops
305001	Destiny´s Child/Nasty Girl
305003	Nigel & Marvin/Follow da Leader
305009	Tiga & Zyntherius/Sunglasses at Night
305013	Michelle Branch/All you wanted
305027	Bon Jovi/Say it isn´t so
305089	Moony/Dove
305090	MS Dynamite/It takes more
305091	Paulina Rubio/Don´t say Goodbye
305092	Ja Rule/Down a **chick
305093	Will Smith/Black suits comin
305095	Mad´house/Holiday
305100	Vanessa Carlton/A thousand Miles
305102	Papa Roach/She loves me not
305016	Anastacia/Boom
304440	Scooter/Ramp
304645	Mad´house/Like a prayer

Top Europa

304631	DB Boulevard/Point of view	NUEVO
304640	Wuyts & Schepens/Without love	NUEVO
304643	Di - rect/Inside my head	NUEVO
304653	Flesh & Bones/Rigor mortis	NUEVO
305300	Fisherspooner/Emerge	NUEVO
304659	Celine Dion/A new day has come	NUEVO
304500	Alanis Morissette/Hands clean	NUEVO
304457	DJ Sammy & Yanou ft Do/Heaven	NUEVO
304221	Anastacia/Paid my dues	NUEVO
304616	Robbie Williams/Mr. Bojangles	NUEVO
304550	A1/Caught in the middle	NUEVO

304545	Enya/May it be	NUEVO
304628	Gigi D' Agostino/The riddle	NUEVO
304830	A-Ha/Forever not yours	NUEVO
305041	Reelists/Freak Mode	NUEVO
305038	Milk Inc./In my Eyes	NUEVO
305031	Romeo/When She Smiles	NUEVO
305029	Breeezze ft DJ Peran/Out Of Life	NUEVO
305188	Jade Andersen/Sugarhigh	NUEVO
305189	Alicia Keys/You don´t call me	NUEVO
305087	Galleon/So I begin	NUEVO
305094	RHCP/By the way	NUEVO
305162	Sophie Bextor/Get over you	NUEVO
305163	Paul Oakenfold/Southern Sun	NUEVO
305043	KMC feat. Dhany/I feel so fine	NUEVO
305088	Kane/Rain down on me	NUEVO
305192	Hampenberg/Ducktoy	NUEVO
305071	David Usher/Black black heart	NUEVO
304835	Dover/Better day	NUEVO
304832	Faithless ft Dido/One step too far	NUEVO
305253	Cosmic Gate/The Truth	NUEVO
304733	Yasmina Karraz/Take this heart	NUEVO
305198	Jan Wayne/Because the Night	NUEVO
305200	B 3/I.O.I.O.	NUEVO
305204	Oasis/Stop Crying your Heart out	NUEVO
305207	Muse/Dead Star	NUEVO
304888	G-Spott/G-licious	NUEVO
304862	Kosheen/Hungry	NUEVO
304869	Re-Play/Niemand	NUEVO
304867	R. Kelly & Jay-Z/Honey	NUEVO
305191	Nelly Furtado/Hey, Man	NUEVO

Mensajes con imagen

Mensajes de imagen que te puedes enviar a ti mismo o a tus amigos. En www.daclogo.com tienes muchos más!



502001	502013	502039	504032
504048	504054	504083	504100
504190	504343	504348	504431
504470	504645	504692	504655
504718	504728	505009	ESTOY DE MAL HUMOR 511392
No te enfades 511391	Voy girao 511390	PAZ Y AMOR 511388	Estoy triste 511387
Estoy perro 511386	Estoy llorando por ti 511385	ME MoLAS 511384	Seré tu osito 511382
¿Dónde estás? 511380	¡Que te como! 511379	No te olvido 511378	¿Cenamos juntos? 511377
HASTA LUEGO Zzz 511376	¿Juagmos a los bolos? 511374	Quiero verte 511368	fiesta 511365
512864	512832	512822	512819
512789	512787	512785	512783
AMOR 511364	Te esperaré 511362	Un besito 511360	ADIÓS 511357
¡buuuu! 511355	511354	Buenos amigos 511349	511498
511495	Estoy triste 511342	512782	514283
514305	514308	514322	515002
515045	515048	515061	515070

AHORA PUEDES PEDIRLO POR SMS!!!

NUEVO!!!

1. Envía solamente el número de 6 cifras del producto seleccionado al 7676 (logo, grupologo, logo grande, ringtone o picturemessage).
2. ¡¡Recibirás inmediatamente en tu móvil el producto elegido !!

7676

Adecuado para los clientes de Telefónica, Amena y Vodafone. 0,90€+IVA/SMS. Linea de ayuda: 902/500 888

Logos/Simbolos de grupo

Puedes utilizar Símbolos de grupo para clasificar a tus amigos en diferentes grupos, así cuando te llamen saldrán identificados en tu pantalla con el Símbolo de grupo que le hayas puesto.







257046	257048	200014	200147	200172	258449	Sonrie 258521	RÁPIDO 258522
257050	257069	200201	200297	200304	esta noche 258528	hola 258536	258072
257071	257091	255535	255571	255591	lento 258546	es mío 258548	voy! 258552
257036	257105	Nofriendo 255612	255682	255637	258558	259001	257036

¡LA LINEÁ DEL BROMISTA!








- ganador de lotería
- la querida del novio en estado
- la línea telefónica pinchada
- el anuncio clasificado
- software ilegal

¡TOMA EL PELO A TUS AMIGOS, ESCHÚCHALO EN DIRECTO Y ROMPE A REIR!!!

La mejor manera de tomarle pelo al prójimo. Aproveche este original y divertidísimo servicio. Llamamos a su amigo (o enemigo) y le gastamos una broma. Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente víctima. ¡Verá que es para morirse de risa Estos son los temas de nuestras llamadas de broma.

TELÉFONO DE PEDIDOS 906-787 242*

¡¡¡Siempre hay un premio!!! Busca & Gana

- 3 x LAPTOP
- 10 x Nokia 8310
- 10 x Nokia 3510
- 10 x Nokia 5210
- 30 x Nokia 3310



Qué logo figura dos veces en este anuncio? Encuéntralo y llámanos para decirnos el código del producto repetido y escuchar los premios tan maravillosos que has ganado.

906-787 232*

¡¡¡NUEVO!!! Piropos

Esto es para el verdadero DON JUAN. Envía un SMS para ganar el amor de tu vida.

SMS: PIROPOS al 7676

Horoscopos

¿Un nuevo amor? ¿Rico o pobre? Rápido, envíanos un SMS y recibirás la respuesta inmediatamente.

SMS: ASTRO al 7676

Chistes ¡¡¡NUEVO!!!

Éstos son los mejores y más originales chistes que puedes encontrar. Envíanos un SMS y empieza a reír con tus amigos.

SMS: CHISTES al 7676

Adecuado para los clientes de Telefónica, Amena y Vodafone €0,90 + IVA

Este Servicio te lo ofrece DAC-Planet. Línea de ayuda: 902-500 888 *€ 0,91/min.

Los siguientes modelos de NOKIA pueden recibir logos: 3210, 3310, 3330, 5110, 5130i, 6110, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i.

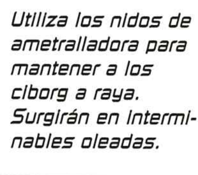
Disponible para los siguientes móviles: NOKIA (excepto 3310, 5110, 5130, 6090 y 8110), SIEMENS C25, C35i, S25, S40, ALCATEL 300 y 500 y para todos los móviles MOTOROLA, ERICSSON, PANASONIC y SAGEM con editor de melodías. Sólo tienes que acceder el editor de melodías y pegar el código que te enviemos. Los siguientes modelos de NOKIA pueden recibir Mensajes de imagen: 3210, 3310, 3330, 5110, 5130i, 6110, 6150, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890

por << Nemesis >>









Utiliza los nidos de ametralladora para mantener a los ciborg a raya. Surgirán en interminables oleadas.





Prepárate para enfrentarte a los letales T-800 de Skynet.



Detalles



TRES PERSONAJES
Entre ellos, **Kyle Reese**, el personaje interpretado por **Michael Biehn** en la 1ª película de *Terminator*.



RECOGE CHATARRA
Las piezas de los robots caídos servirán de moneda de cambio para conseguir mejoras.



FEAR FACTORY
La banda sonora del juego incluye una canción grabada por este famoso grupo de metal.

http://www.infogrames.com

PlayStation 2

TERMINATOR DAWN OF FATE

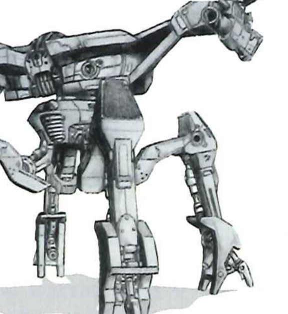
Atari desvela lo qué sucedió antes del filme de James Cameron

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ATARI
- DESARROLLADOR: PARADIGM ENT.
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 3
- MISIONES: 11
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 90 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

La ruina de la productora **Carolco** fue la causa de que una licencia tan jugosa como *Terminator* fuera desaprovechada durante casi una década, pero eso se ha acabado. En estos momentos el musculoso actor, **Schwarzenegger**, rueda a las órdenes de **Jonathan Mostow** (*U-571*) *Terminator 3: Rise Of The Machines*, e **Infogrames**, bajo sello **Atari**, lanza al mercado un *shooter* basado en los acontecimientos anteriores a la primera película de *Terminator*. Si tienes suerte y habilidad para llegar al final de ***Terminator Dawn Of Fate***, lograrás enviar al futuro a **Kyle Reese** para proteger a **Sarah Connor**, madre del futuro líder de la resistencia humana frente a las máquinas. Los tejanos **Paradigm** han recurrido a los personajes y robots emblemáticos del universo *Terminator* para crear este resultón *shoot'em-up* en el que predomina la acción sobre cualquier otro aspecto. Con ruinas, y más ruinas como únicos escenarios, te enfrentarás a los célebres *T-800*, los vetustos *T-400* y el resto del ejército robótico controlado por el superordenador **Skynet**. De no ser por su lioso sistema de cámaras, ***Dawn Of Fate*** sería uno de los mejores *shooter* del año para **PS2**. Ofrece acción a raudales, un sonido de cine (que incluye *Dolby Pro-Logic II*) y unos gráficos muy cuidados, sobre todo en lo referente a los personajes y las explosiones). Sin embargo, el problema con las cámaras actúa como un lastre en el, por otro lado, excelente sistema de control, gracias al cual es posible, además de disparar toda clase de armas, luchar cuerpo a cuerpo y ejecutar movimientos ralentizados al estilo de *Max Payne*. Hay *shooter* muy superiores en **PlayStation 2** (desde *Devil May Cry* a *Medal Of Honor Frontline*), pero ***Terminator Dawn Of Fate*** no es un mal juego, y de hecho hará las delicias de los *fans* del universo creado por **James Cameron**, hace ya 18 largos años.

<En el 2003 se estrenará una nueva peli de Terminator >



DualShock 2

○	Agacharse	L1	Adrenalina
□	Disparar	R1	Lock-On
✕	Ataque	L2	Inventario
△	Usar/Recargar	R2	1ª Persona
Cruceta	-	Select	Misiones
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Mover Cámara	L3	Zoom 1ª Persona
		R3	Activar Mapa

TERMINATOR D.O.F.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La lucha cuerpo a cuerpo frente a los T-500.
- [+] Sonido estéreo, Surround, Dolby Pro-Logic II...
- [-] El sistema de cámaras es un desastre.
- [-] Los robots tienen menos detalle que los humanos.

GRÁFICOS: Los escenarios, pese a su monotonía, son de una gran factura, al igual que el diseño de los personajes.	8.0
AUDIO: Entre la música que podrás oír en el juego, un tema de Fear Factory grabado para la ocasión. Ofrece un sonido de película.	9.2
JUGABILIDAD: La disposicion de los botones es buena, y la mecánica divertida. El problema es el continuo cambio de cámaras.	7.8
DURACIÓN: Avanzar por sus 11 niveles no será precisamente un paseo. Cuantas más medallas consigas, accederás a más extras.	8.7

CONCLUSIÓN

Su sistema de cámaras es un engorro, pero su desarrollo es bastante divertido y ofrece el mejor sonido que se ha oído en PlayStation 2 en mucho, mucho tiempo. Un título simpático.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

KINGDOM HEARTS



Acompaña a Sora, el elegido portador de la llave espada, mientras salva todos los mundos Disney de la amenaza de los «Sin Corazón». Una gran odisea te espera.

EL SUEÑO

Tras la espectacular secuencia de introducción, tomarás el control de **Sora**, el protagonista del juego. Al principio te encontrarás en un extraño universo compuesto por plataformas que son en realidad vidrieras de algunas de las heroínas de **Disney**. Avanza y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Esta parte del juego te servirá para familiarizarte con los movimientos de **Sora**. La primera elección importante llegará cuando ante ti se te presenten tres objetos: una espada, un escudo y un bastón. Deberás elegir uno y deshechar otro. La espada simboliza la fuerza, el escudo la defensa y la vara el poder mágico. Dependiendo de tu elección potenciarás uno de los apartados de las estadísticas de **Sora** en detrimento de otro. Todo depende de cómo quieras jugar el resto de la partida. Si confías en los ataques físicos elige la espada, si prefieres los mágicos, el bastón. Acto seguido te enfrentarás a tu primer combate contra los enemigos del juego, los «Sin Corazón». Esta batalla carece de dificultad real, tan sólo servirá para aprender a combatir. Cuando acabes con ellos llegarás a otra plataforma. Observa la puerta y aparecerá un cofre. Ábrelo y surgirá una caja. Rómpela y verás un barril. Levántalo y la puerta se abrirá. Te encontrarás con tres viejos conocidos de la saga *Final Fantasy*. Para avanzar deberás contestar a las preguntas que te formularán. Acto seguido tendrás una nueva lucha contra los seres oscuros y aprenderás a salvar la partida. Sube por las escaleras que se formarán sobre el vacío. Un ser oscuro gigantesco

por << Dani3PO >>





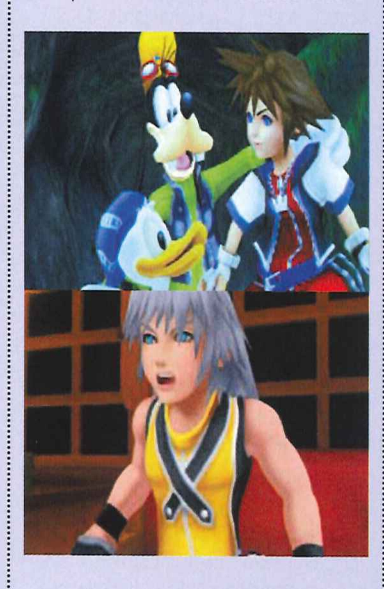
será tu siguiente obstáculo. No te dejes impresionar por su aspecto, en realidad es bastante sencillo vencerle. En uno de sus ataques invocará a varias criaturas que te servirán para recuperar puntos de vida al acabar con ellos. Su otro ataque, bastante más peligroso, consiste en rayos de luz que surgen de su mano. Si eres lo suficientemente hábil podrás devolverlos atacando con tu arma en el momento justo. Esto te reportará puntos de técnica. Para vencerle ataca a sus brazos cuando estén en tierra o a baja altura, saltando y haciendo *combos*.

ISLAS DEL DESTINO

Este es el primer escenario real del juego y te ofrecerá una libertad total de exploración. En este paradisíaco entorno vive **Sora** con sus amigos **Riku** y **Kairi**. Tu primer cometido será, tras hablar con **Kairi**, conseguir los materiales que te pide para acabar la balsa que están construyendo: dos troncos, una cuerda y tela. El primer trozo de madera lo hallarás en la orilla. El otro está en la pequeña isla que se comunica por la principal, por un puente. La tela se encuentra dentro de la cabaña en el gran árbol, al comienzo del escenario. Para llegar a ella deberás acceder por la pasarela de troncos. Para conseguir la cuerda vuelve a la plataforma donde se te interrogó anteriormente. Ya tienes todo lo necesario, así que puedes volver a donde se encuentra **Kairi** y obtener tu recompensa. También te preguntará si quieres dar por acabado el día o si quieres seguir investigando la isla. Si optas por esto último podrás batirte en duelo con los habitantes de la misma: **Wakka**, **Selphie**, **Tidus** y **Riku**, el más duro de todos. Esta parte es totalmente opcional. Si los vences obtendrás experiencia,



además de objetos como recompensa. Al llegar el segundo día, podrás acceder a la parte de la isla que antes estaba cerrada. Al llegar a ella, **Riku** te retará a una carrera. Si ganas, podrás poner tu nombre a la balsa. Después de la competición, **Kairi** te pedirá que reúnas víveres para la travesía. Ella misma te dará pistas sobre dónde encontrarlos. Para conseguir los cocos ataca a los árboles hasta que caigan las frutas amarillas. Los champiñones están en la base de la torre



desde donde puedes lanzarte. Detrás de una gran piedra cerca de allí y en el lugar secreto del que te hablará **Wakka**, en la primera parte de la isla. Los peces están, lógicamente, en el mar. Son pequeños, pero sólo tendrás que acercarte para pescarlos. El agua potable puede obtenerse de la pequeña cascada que surte el manatial de la primera parte de la isla. El huevo descansa sobre uno de los árboles que se levantan antes del puente que conecta la isla principal con la pequeña. Vuelve a la balsa donde te espera **Kairi** para recibirte con todos los objetos. Escoje acabar el día para que avance la historia. Esa misma noche algo extraño ocurrirá en la isla. Los «Sin Corazón» entrarán en escena. Al principio no podrás dañarles, así que corre al islote donde se encuentra **Riku**. Tras la dramática escena se te otorgará el arma definitiva que te permitirá acabar con los enemigos oscuros. Batalla con todos los que quieras y luego dirígete al lugar secreto. Tras entrar por la puerta, te enfrentarás de nuevo al gigantesco enemigo oscuro. Ahora es algo más complicado, ya que es más resistente y tiene un nuevo ataque que consiste en una gran esfera de energía que lanza descargas al suelo. Esquívalas y atácale del mismo modo que antes.



CIUDAD DE PASO

Tras multitud de secuencias que harán avanzar el argumento del juego y servirán para presentar a los personajes principales de esta aventura, **Sora** será despertado por **Pluto** en un mundo extraño para él. Este mundo será el eje principal de todo el juego, donde volverás en multitud de ocasiones para comprar y vender objetos y realizar otras misiones. Se compone de tres distritos diferentes. Al salir del callejón estarás en una gran plaza. Habla con la gente e investiga la zona. Tras hacerlo, entra en la tienda de accesorios, regentada nada más y nada menos que por **Cid**, de *Final Fantasy VII*. Tras hablar con él, dirígete al segundo distrito, a través de una gran puerta con el número correspondiente en la parte superior. Al entrar en la nueva zona aparecerán de nuevo los «Sin corazón». Acabar con todos los de la zona o no es tu elección, pero te vendrá bien para ganar dinero y experiencia. En esta zona también encontrarás un par de cofres en zonas elevadas a las que deberás acceder a base de saltos. En uno de ellos encontrarás una postal. Introdúcela en ⇒



<Procura adaptar el comportamiento de tus compañeros a tu estilo de lucha. Puedes modificarlo desde el menú del juego>















el buzón del primer distrito para conseguir un objeto. Puedes acceder a casi todos los edificios de la zona, lo que desembocará en divertidas escenas de desencuentro entre la extraña pareja (**Donald** y **Goofy**) y tú. En el tercer distrito te esperan más batallas contra los «Sin corazón». Para que avance la historia, vuelve a la tienda de accesorios. Al salir de ella, tendrá lugar una escena y deberás combatir contra **Leon** (que no es otro que **Squall**, de *FFVIII*). Derrotarle es muy complicado, pero en cualquier caso no es necesario para continuar el juego.

to, te encontrarás por fin con **Donald** y **Goofy**, pero la alegría durará poco. Un gran enemigo aparecerá ante vosotros tras derrotar a unos cuantos «Sin corazón». Deberás concentrarte en destruir parte por parte, empezando por los brazos, que son los más peligrosos. Al acabar con cada una de ellas, aparecerán esferas para recuperarte tú y tus compañeros. Cuando muerda el polvo, serás recompensado con dinero, un nuevo movimiento que podrás activar en el menú y el hechizo de fuego. Antes de abandonar este mundo, asegúrate de

<Sólo podrás llevar un número muy limitado de objetos en las batallas. Elige aquellos que te recuperan la salud>

Tras las escenas, te encontrarás en una de las habitaciones del hotel. Abre el cofre y habla con **Leon** de nuevo para que avance el juego. Te espera un nuevo ataque de los enemigos oscuros. Acaba con ellos. Tu objetivo es llegar al tercer distrito, pero antes puedes pasar por el primero si quieres conseguir una poción de **Aeris**. Una vez llegues al tercer distri-

visitar las tiendas para aprovisionarte de objetos, armas y accesorios. Acto seguido accederás a la nave que te sevirá de transporte entre los diferentes mundos. Puedes elegir entre dos de ellos como tu siguiente destino. Escoge el que tiene el nivel de dificultad (las estrellas) más bajo. Tras la travesía, llegarás a un nuevo mundo.





PAÍS DE LAS MARAVILLAS

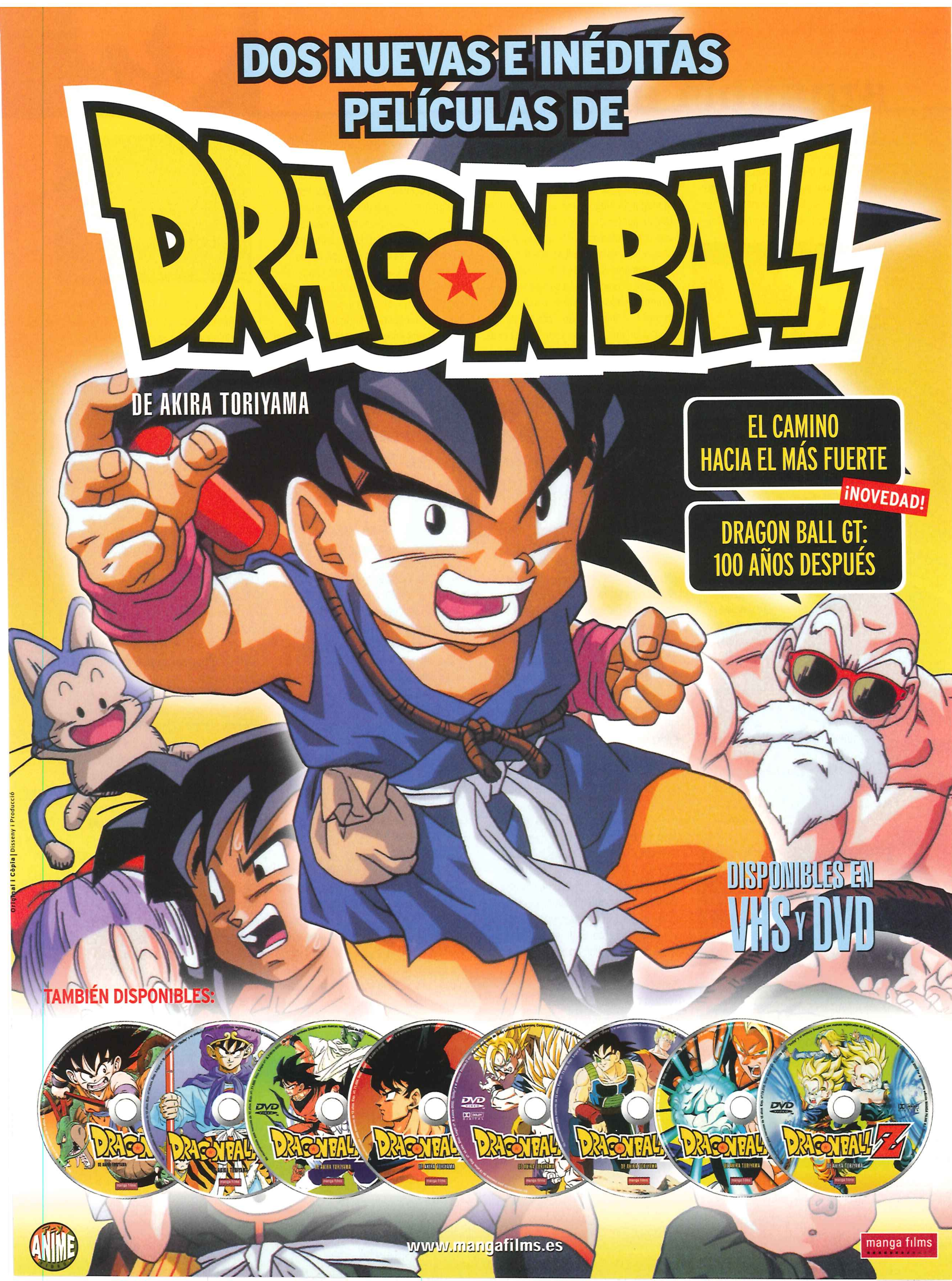
Te encuentras en el primer mundo extraído de una película **Disney**. El universo creado por **Lewis Carrol** ha sido trasladado al juego con tanta fidelidad que el desarrollo de esta fase es tan caótico como el original. **Sora** comienza en el agujero del conejo. Sigue al conejo blanco hasta llegar a una habitación. Empuja la cama para que quede libre una abertura en la pared. Bebe el brebaje que se encuentra encima de la mesa y podrás acceder a ella. Llegarás al jardín de la **Reina de Corazones**. **Alicia** está falsamente acusada y se encuentra retenida. Para probar su inocencia deberás encontrar varias pruebas distribuidas por todo el universo. No es imprescindible que las encuentres todas, pero sí es muy recomendable para el devenir futuro de los acontecimientos. Entra en el bosque de **Loto**. Nada más entrar te encontrarás con el gato que aparecía también en la película, que te dará algunas pistas. En el pequeño claro de la derecha encontrarás la primera pista al abrir una caja. También hallarás una marca trío que podrás activar. En este bosque hay algunas flores que te pedirán un determinado objeto. Si puedes, entrégaselo, ya que la recompensa será bastante sustanciosa. También hallarás nuevos tipos de enemigos. Los pequeños magos voladores que disparan fuego, con los que podrás acabar más fácilmente cuando consigas el hechizo de fuego, y unos «Sin Corazón» «tamaño familiar» a los que tendrás que atacar por la espalda. En el mismo claro donde estaba la primera pista hay unas plataformas en forma de planta. Sube





por ellas hasta llegar a una abertura. Entrarás en una extraña habitación. A tu lado hallarás la segunda evidencia de la inocencia de **Alicia**. Al final del bosque encontrarás más plataformas. Salta sobre ellas y llegarás a la tercera prueba. Vuelve a la entrada del bosque. Verás una flor amarilla que te pide una poción. Dásela y te hará crecer. Pisa el tronco cercano y aparecerán unas nuevas plataformas sobre el estanque. Encara el árbol y coge la semilla. Ataca al árbol para que gire y acto seguido come la semilla. Volverás a tu tamaño normal. Vuelve al claro de antes y sube por las plataformas hasta llegar a una nueva abertura. Estarás de nuevo en la extraña habitación. Con cuidado para no caerte, salta hasta llegar a la última prueba. El misterioso gato hará acto de presencia de nuevo para otorgarte la magia de hielo. Con todas las pruebas en tu poder es hora de volver ante la **Reina de Corazones**. Tendrás que elegir una de las cinco cajas. Dependiendo de las que hayas conseguido, tendrás más o menos posibilidades de que encierren a tus compañeros. Tras el juicio, tendrá lugar una dura batalla. Te atacarán los naipes, el ejército de la **Reina**. Sin embargo, tu verdadero objetivo es la torre con las palancas que mantienen la jaula de **Alicia** elevada. Destroza todas las palancas y luego la torre misma. Deja




DOS NUEVAS E INÉDITAS PELÍCULAS DE
DRAGON BALL
DE AKIRA TORIYAMA
EL CAMINO HACIA EL MÁS FUERTE
¡NOVEDAD!
DRAGON BALL GT: 100 AÑOS DESPUÉS
DISPONIBLES EN VHS Y DVD
TAMBIÉN DISPONIBLES:
www.mangafilms.es
manga films
ANIME
Original i Còpia | Disseny i Producció

que **Donald** y **Goofy** se encarguen de distraer a los naipes, que por otra parte son indestructibles. También puedes atacar a la **Reina** con el hechizo de fuego para distraerlos. Si tus compañeros han sido encerrados, lo mejor es que antes



de nada destruyas su jaula. Los naipes pueden restar gran cantidad de vida con cada ataque, pero las palancas dejarán *items* de vida tras desaparecer. Después de la batalla, **Alicia** habrá desaparecido, pero al menos el ejército dejará de atacarte. Vuelve al bosque de **Loto** y sigue hasta el final del mismo. Entra por la puerta y llegarás al jardín del té. Lee la inscripción. En los diferentes asientos te esperan sorpresas más o menos agradables. Después entra por la puerta de la casa. Tras hablar con el gato y acabar con los enemigos, enciende las dos lámparas sobre las mesas. En este punto es recomendable que investigues todo el nivel para realizar todas las acciones que hayas pasado por alto y conseguir todos los *items* y cofres que te interesen. Cuando estés preparado, vuelve a la primera habitación, la de las dos bebidas. De nuevo tendrá lugar una conversación con el gato de los acertijos. Tras subirte a la mesa y charlar de nuevo con él, te avisará de que las sombras se acercan. Una nueva batalla te aguarda, esta vez contra un enemigo de talla XXL. La mejor táctica es subirte a la mesa, fijarle como enemigo y saltar hacia él atacándole con la llave espada. También puedes utilizar la magia de fuego desde el suelo cuando tengas puntos de magia. Cuando reciba varios impactos seguidos agachará la cabeza. Debes aprovechar ese momento para atacarle sin piedad. Ten cuidado con tus compañeros, puesto que permanecerán demasiado cerca de él y seguramente recibirán mucho daño. Tras vencer, se mostrarán una serie de escenas. En ellas averiguarás tu verdadero objetivo en cada uno de los mundos, que no es otro que cerrar las cerraduras que se esconden en lo más recóndito de cada uno de ellos. También conseguirás una nueva pieza *gumi* para la nave espacial que utilizarás más tarde. De vuelta en un punto de salvado, transpórtate a la nave y desde allí podrás acceder a dos nuevos mundos. A pesar de que el Coliseo tiene un nivel de dificultad menor en teoría, te recomiendo que escojas como tu próximo destino la Selva de **Tarzán**.





<Los personajes propios de cada mundo, como Tarzán o Aladín, suelen ser mejores luchadores que tus compañeros Goofy y Donald. Introdúcelos en tu equipo>

SELVA

Antes de aterrizar, ocurrirá una discusión entre **Donald** y **Sora**. Cuando finalmente llegues, serás atacado por un tigre. Esquiva sus envites y, tras un rato de batalla, aparecerá **Tarzán** para ayudarte. Tras las escenas, sal de la casa del árbol y desciende hasta el bosque. Llegarás a un nuevo punto donde salvar tu partida. Para avanzar, déjate caer por el agujero. Deberás descender por los troncos con **Tarzán**, esquivando las ramas que te cortan el paso. Tras saltar, te encontrarás en un campamento. Entra en la tienda de campaña y habla con **Jane**. A partir de ahora, podrás elegir entre tener a **Tarzán** como compañero en sustitución de **Donald** o **Goofy**. Es recomendable que lo tengas en tu equipo, ya que conoce muchas técnicas que te serán de gran ayuda. Tu objetivo ahora será encontrar seis diapositivas esparcidas por todo el campamento. Será una tarea sencilla. Hay un par de ellas sobre la tienda de campaña y sobre las lonas cercanas. Vuelve a la tienda de campaña y examina el proyector. Tras visionar las imágenes, vuelve al exterior y toma la salida de la izquierda, que conduce a una zona pantanosa con hipopótamos. Aquí hay dos salidas: una enredadera por la que trepar al principio de la pantalla y otra al final, a la que se accede saltando sobre los lomos de los animales. Toma esta última y llegarás a una zona con gorilas. Tras la escena, déjate caer y volverás a la zona pantanosa. Esta vez toma la primera salida. Una vez arriba deberás ir saltando de liana en liana, utilizando el botón de acción, hasta llegar a una nueva zona. Sigue avanzando por las lianas y llegarás a un árbol con una nueva enredadera por la que ascender. Llegarás al corazón del árbol. Examina la zona y encontrarás una salida que conduce a la cabaña en la que apareciste por primera vez en este mundo. En ella tendrán de nuevo lugar una serie de escenas que revelarán la personalidad «poco amigable» de **Clayton**, el cazador. Vuelve a la tienda de campaña de **Jane**. Tras la secuencia, sal de ella y te verás atacado por los «Sin Corazón» de nuevo. Tras eliminarlos, los gorilas te premiarán con un *item*. Ahora tendrás que hacer lo mismo, limpiar de «Sin Corazón», todas las áreas de la selva, una por una (menos aquellas en las que utilizabas las lianas para balancearte y la zona pantanosa, en la que no aparecían enemigos). Tras llevar a cabo este pesado encargo, vuelve a la tienda de campaña y habla con la chica. Sal de ella y escucharás un disparo. Dirígete a la zona que no habías visitado, la zona de la izquierda que está rodeada de bambú. De nuevo tendrás que enfrentarte con el tigre. Utiliza el giro para esquivar sus ataques y propínale golpes sueltos, ya que si intentas un *combo* completo lo más seguro es que lo repela y te dañe. Tras vencerle definitivamente, vuelve a la tienda de campaña. **Jane** ha desaparecido. Para encontrarla, regresa





a la zona pantanosa, sube por las lianas y dirígete al corazón del árbol. Te esperan un puñado de «Sin Corazón». Deja que tus compañeros se encarguen de ellos. Tu objetivo real es la fruta oscura que tiene atrapada a la joven. Vuelve al campamento y sigue hasta la zona del bambú. Tras pasar a la siguiente zona, la rocosa, te espera el enfrentamiento final de este mundo contra **Clayton**, el malvado cazador. Primero se presentará con un ejército de seres oscuros. No te molestes en acabar con ellos, concéntrate en **Clayton**. No dejes que se aleje o te disparará. Tras unos cuantos golpes aparecerá de nuevo subido a lomos de un camaleón. Esta vez es bastante más complicado. Ataca a **Clayton** y esquiva el láser del animal, que te persigue durante un rato. Cuando se separen de nuevo, concéntrate en **Clayton** de nuevo, sin dejarle solo mucho tiempo para no darle opción a cargar su arma o a utilizar pociones de salud. Tras la encarnizada lucha y una serie de escenas sucesivas, serás «transportado» a la parte posterior de una cascada. También serás recompensado con la magia de cura y la habilidad de trío roja. Escala por las plataformas recogiendo el contenido de los cofres y llegarás a la cerradura. Conseguirás una nueva pieza *gumi* para la nave y una nueva arma para **Sora**.

COLISEO

Ahora que tanto tú como tus compañeros habéis llegado a un nivel bastante respetable tras vuestras andanzas por varios mundos, es hora de visitar el Coliseo del Olimpo, morada de **Hércules**. Así pues, encamina a la nave *Gumi* hacia allá. Cuando llegues estarás en el patio de entrada. Dirígete al interior del edificio y habla con **Phil**, el entrenador de héroes.





Te pedirá que demuestres tu valía como luchador moviendo una gran piedra que se encuentra en la estancia. Lógicamente no podrás, pero aún así se ofrecerá a entrenarte. El entrenamiento consiste en dos pruebas, de dificultad ascendente, en las que tendrás que destruir todos los barriles del escenario en un tiempo determinado. Lo más efectivo para lograr tu objetivo es destruir todos los barriles





del mismo grupo con el golpe final del *combo*. Si alguno te parece inaccesible, utiliza la magia de fuego. Cuando lo hayas logrado, aprenderás el hechizo de rayo. Aún así, **Phil** se negará a que participes en los combates del Coliseo. Sal de nuevo al patio de entrada y te encontrarás nada más y nada menos que con **Hades**, señor del Inframundo. Él te dará un pase. Vuelve y enséñaselo a **Phil**. Entrarás a la arena de batalla. Primero habrá una serie de batallas no demasiado complicadas contra grupos de «Sin Corazón» . Tras estas preliminares, llegará el verdadero combate. Tu rival no será otro que **Cloud Strife**, el protagonista de *FFVII*. Es una lucha realmente complicada, sobre todo porque tus compañeros caerán a las primeras de cambio. Utiliza el movimiento de rodar para esquivarle, y trata de alejarte cuando salte, porque clavará su espada en el suelo provocando una onda expansiva devastadora.



Utiliza los *combos* para parar los suyos y emplea la magia desde lejos. En cualquier caso, acabes con él o no, el juego avanzará. Tras la pelea, **Phil** te preguntará si estás preparado para el siguiente enemigo, **Cerbero**. Un perro de tres cabezas con el que tendrás que acabar. Centra tus ataques en sus cabezas y esquiva los proyectiles que lanza. Aprovecha cuando se agache para atacar con tu *combo*. El hechizo de fuego también es efectivo contra esta bestia. Cuando muerda el polvo, **Phil** te entregará la licencia de héroe. Sal del vestíbulo y te encontrarás con **Cloud**, quién te enseñará una nueva técnica.

CIUDAD DE PASO

De vuelta en la Ciudad de Paso, te encontrarás con **Yuffie** en el primer distrito. Te dirá que **Leon** está entrenando en la entrada subterránea del túnel. Para hallarla, ve al distrito dos. Entra en la habitación del hotel y desde allí salta al callejón trasero. Cerca de la alcantarilla verás una marca trío roja. Activa el movimiento trío con tus compañeros y llegarás al lugar subterráneo. Habla con **Leon** dos veces y te entregará un *item* llamado «brillo de la tierra». Vuelve al primer distrito y habla con **Cid** en la tienda de accesorios. Te hablará de un libro que ha estado reparando. Ve al distrito 3 y busca la puerta con una llama tallada. Utiliza el hechizo de fuego en ella y se abrirá. Llegarás a un lago, en el centro del cuál hay una destartalada casa. Entra en ella por la abertura y te encontrarás con otro viejo conocido de las películas de **Disney**, **Merlín** el mago. Tras su demostración, habla con él. Puedes entrenar tus



dotes mágicas si lo deseas. Después habla con el **Hada Madrina**. Ella transformará el objeto que te dio **Leon** en tu primera magia de invocación, nada menos que **Simba**, el protagonista de *El Rey León*. También podrás acceder ahora al libro mágico de **Merlín**, una de las búsquedas opcionales del juego. Sal de la zona y tendrá lugar una escena con

<Si encuentras a los 99 dálmatas que se ocultan repartidos por todos los mundos de KH, tendrás una agradable sorpresa al final del juego>

Riku en el distrito 3. Después entra en la pequeña casa del mismo distrito, que a partir de ahora será el centro de reunión de la compañía. Habla con todos ellos. Deja la casa y dirígete al distrito 2. Entra en la fábrica de artilugios. Atraviésala y sal por la otra puerta. Sube por la escalera. Una vez arriba, ejecuta el movimiento trío con tus compañeros en la marca roja. Aparecerá una campana. Hazla sonar tres veces y aparecerá una cerradura en la plaza inferior. Cuando bajes, te espera un enfrentamiento contra un viejo conocido. La primera forma es la misma que te atacó en tu anterior estancia en este mundo, y no debería suponerte ningún problema. La segunda forma es mucho

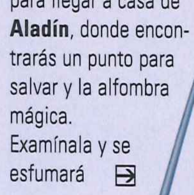




más complicada. Primero céntrate en sus piernas. Después atacará lanzando un rayo de energía con su cabeza. Cuando lo esté cargando, acércate y golpea fuerte. Sigue atacando hasta que caiga rendido. Tras vencerle, serás recompensado con una nueva magia defensiva y una pieza para la nave *Gumi*. Ve al primer distrito y habla con **Cid**. Él te habrá instalado la pieza en la nave, por lo que podrás acceder a nuevos mundos. Pon rumbo al agujero negro que ha aparecido en el mapa. Cuando estés viajando con la nave, permanece atento para no pasar por alto este salto en el espacio-tiempo. Introdúcete en él y aparecerás en un nuevo mundo.

AGRABAH

Nada más llegar a esta ciudad en medio del desierto, tendrá lugar una secuencia en la que aparecerá el enemigo de esta zona, **Jaffar**. Avanza por el callejón hasta llegar a la plaza. Sube por la barra para llegar a casa de **Aladín**, donde encontrarás un punto para salvar y la alfombra mágica. Examínala y se esfumará













por la ventana. Encuentra la cerradura que hay oculta en la habitación y ábrela. Sal de la casa y sigue avanzando por la ciudad. Te encontrarás con la princesa **Yasmín** y tendrás que combatir contra una horda de criaturas sin corazón. Tras vencerlas, sal de la ciudad por donde entraste. En el desierto te estará esperando la alfombra voladora dispuesta para llevarte a donde está **Aladín**. Vence a todos los enemigos que le acosan hasta que haga acto de presencia el genio de la lámpara. Vuelve a la ciudad. Ahora el camino por las calles está cortado. Salta sobre las cornisas de las casas y sobre los tejados para llegar a la plaza. Sigue por las alturas hasta llegar a una entrada enfrente de la casa de **Aladín**, a la derecha de la pantalla. Llegarás a una nueva zona, donde hallarás otra cerradura. Ábrela y con ella se abrirá una puerta en la zona anterior. Entra por ella y, tras algunas escenas,





deberás enfrentarte a un nuevo engendro creado por **Jaffar**. Céntrate en su cabeza y en su cola. Deja que tus compañeros se encarguen de los jarrones y utiliza la magia cuando estés rodeado. Tras acabar con él sal de nuevo de **Agrabah** en dirección al desierto. Esta vez la alfombra te llevará a la Cueva de las Maravillas. Su entrada, en forma de cabeza de tigre, está poseída por los «Sin Corazón», así que te tocará luchar contra ella. Centra tus ataques en sus dos ojos. Atácale cuando baje la cabeza y, si puedes, súbete en ella y sigue atacando desde allí. No te molestes en acabar con los enemigos que suelta. Tras la batalla entra por la boca. Estarás en la entrada de la cueva. Sigue avanzando y déjate caer por alguno de los fosos para llegar al nivel inferior, las cuevas inundadas. Cuando veas unas estatuas aparentemente inaccesibles, usa al mono de **Aladín** para que te abra el paso. Llegarás a una sala con un gran pilar en el centro. Utiliza el hechizo de fuego sobre él. Vuelve al nivel superior y esta vez avanza sin caerte por la cueva, hasta la sala del tesoro. Tras ella te espera el enfrentamiento definitivo. Al principio **Jaffar** aparecerá con su aspecto habitual y lanzará hechizos al suelo. El genio también estará de su lado, aunque no te supondrá un gran quebradero de cabeza. Atácale con la espada llave constantemente y pronto será historia. Tras la lucha, tendrás acceso a la forma evolucionada del hechizo de hielo. Ve a donde está la princesa. **Jaffar** volverá a aparecer y esta vez se transformará en un genio todopoderoso. Salta al agujero y dará comienzo el combate. Olvídate del genio y céntrate en el loro que guarda la lámpara. Síguele por todo el escenario y atácale cuando esté a tu alcance, mientras evitas las bolas de fuego que lanza **Jaffar**. Tras acabar con él se te otorgará el segundo nivel de la magia de fuego. Saldrás de la cueva montado en la alfombra. Esquiva los pilares y las bolas de fuego, te resultará muy sencillo. De nuevo en casa de **Aladín**, tendrán lugar



una sucesión de escenas. Conseguirás un nuevo movimiento trío, la invocación del genio y un nuevo arma para **Sora**. Tras acabar en este mundo, se abren muchas posibilidades para el trío de protagonistas. Puedes volver al Coliseo, donde se celebran unos juegos, o puedes seguir explorando los nuevos y misteriosos mundos que tienes a tu disposición.

MONSTRUO

Si decides aventurarte en la nave *Gumi* hacia alguno de los nuevos mundos,



pronto serás engullido por una gigantesca ballena. Aparecerás dentro de su vientre. Pronto te toparás con otro viejo conocido, **Pinocho**. Síguele hasta el barco destrozado donde está su padre **Gepetto**. Tras hablar con él, el niño de madera huirá. Síguele hasta la primera parte del estómago del animal, donde tendrá lugar una escena con **Riku**. Tras ella, deberás investigar todas las partes del vientre de la ballena que constituyen una especie de laberinto con múltiples entradas y salidas. El orden en el que debes recorrer las estancias es el siguiente: 2, 3, 2, 5, 6, 5, 4. Tras hacerlo, tendrás que entrar en su intestino donde te espera un nuevo enfrentamiento. Esta especie de jaula es sencilla de derrotar, además **Riku** te ayudará en la batalla. Tras las escenas, estarás de nuevo en el barco con **Gepetto**. Aprenderás una nueva habilidad, gracias a la cual podrás saltar más alto. Úsala para llegar a los cofres de la zona que antes eran inaccesibles. Además, ahora podrás acceder a una nueva entrada elevada al estómago de la ballena. Atraviesa esa entrada y te enfrentarás de nuevo con el enemigo anterior, solo que esta vez es bastante más fuerte. Además, ahora puede envenenar a tu equipo. Sube a los lugares más altos y atácala desde allí. La magia también da buen resultado, sobre todo la de fuego potenciada. Cuando sea historia, serás premiado con una nueva magia, gracias a la cual podrás detener el tiempo. ▮



CONCURSO ESTO ES FÚTBOL 2003



Sony C.E. revoluciona el fútbol en tu **PlayStation 2** con la última edición de **Esto Es Fútbol**. Si quieres jugar en la liga más profesional, tan sólo tienes que participar en este concurso. Envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 21 de noviembre para optar a uno de los siguientes premios: 10 packs de un juego y una camiseta, y 10 packs de un juego.

¿Qué conocido jugador aparece en la carátula del juego?

A) Guti **B**) Arteche **C**) Saviola

CONCURSO «ESTO ES FÚTBOL 2003»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5 5 0 6 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5 5 0 6 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 21 de noviembre.

Jubei protagoniza la segunda entrega de Onimusha. En esta guía encontrarás todos los pasos a seguir para terminar con los diabólicos planes de Nobunaga y frenar el avance de su temible ejército de demonios.

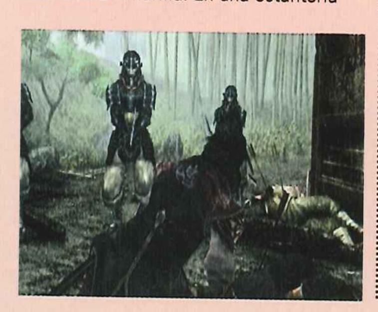
ONIMUSHA 2 SAMURAI'S DESTINY

01. POBLADO YAGYU:

Después de la secuencia introductoria, lucha para abrirte camino hasta el lago. Antes no olvides abrir el cofre en la casa junto al puente. Pasa por encima de las piedras y al otro lado llegarás a una especie de santuario. Allí recibirás la Gema de la Caridad de manos de la mujer. Ahora tienes la habilidad de absorber almas pulsando el botón Círculo. En la orilla del lago también hay un altar con la cabeza de dragón donde obtendrás el primer arma mágica del juego, la espada *Buraitou*. Pero antes de cogerla tienes la posibilidad de regresar al principio de la fase y entrar en el pueblo de **Jubei**. Encontrarás un Ábaco, un Caleidoscopio y una caja de *puzzle*. Activa 2 y 4 para resolverlo y obtener una Gema Amarilla. En una estantería hay un Papiro Azul, que es una de las 18 pinturas que puedes encontrar a lo largo del juego. En una de las paredes hay un cuadro en la pared, si lo destrozas con la espada hallará la mitad derecha del Mapa de los Cuatro Dioses. En la cocina puedes coger el Tenedor. Después sal al jardín y accederás a otra sección de la casa y recoge un Juego de Té, y si destrozas las puertas corredizas verás la parte izquierda del Mapa. Finalmente inspecciona el jardín al fondo y encontrarás *Wasabi*. Ahora ya puedes ir a por la espada *Buraitou* y continuar la aventura.

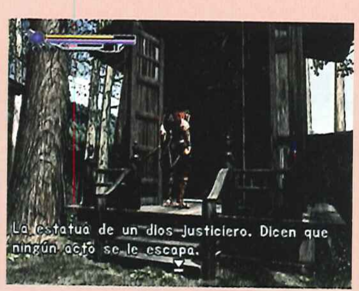
02. CIUDAD DE IMASHO:

Cuando termine la escena habla con el hombre junto a la mujer del kimono, te dará un Caramelo en forma de estrella. Sube por las escaleras y abre el cofre con un Globo Terrestre. Sigue avanzando y verás una mujer junto a la puerta. Habla al hombre con la cesta a la espalda y te dará un Papiro. Después pasa los establos y busca un cofre, en su interior hay una Máscara *Tengu*. Vuelve al lugar de inicio y desde ahí avanza hacia el edificio grande. El cofre junto a él tiene el Mapa de Pueblo Minero. Entra en el edificio y primero rompe todos los cántaros y abre otro cofre que revelará un Pañuelo. Regresa junto a la entrada, activa la palanca, sube por el ascensor y abre la caja para encontrar el Arco. Ahora vuelve al principio y entra en la taberna. En la parte trasera hay un altar para Salvar Partida, así como un Pozo para recargar magia y un cofre con una Pipa. Después sube a la parte superior de la taberna y coge un Abanico del cofre. Junto a la taberna hay una tienda donde podrás comprar objetos cuando tengas oro. Si consigues comprar todos los *items*, en el siguiente nivel habrá más y nuevas mercancías. Pero tienes que comprarlo todo antes de liquidar al primer Jefe Final. Ahora sal y avanza a la fundición a la izquierda hay unas escaleras. Al subir hallarás Hongos en la base de un árbol, y en un cofre un Telescopio. Al matar a los enemigos, además de las almas podrás recoger oro que te servirá para comprar en la tienda. Al llegar arriba no te dejarán pasar porque te falta un Permiso para entrar en la mina. Tu única opción es volver a la taberna. Allí conocerás a **Magoichi** (con un trabuco) y a **Ekei** (el gordo con una lanza). Tras una secuencia estarás den-









por << R. Dreamer >>





tro de la taberna. Ahora puede regalar objetos a estos personajes. Habla con ellos para saber cuáles son sus preferencias, a **Magoichi** le gusta la lectura y a **Ekei** la comida y la bebida. Finalmente, dirígete al tipo que habla con el dueño del local junto a la barra y te venderá un Permiso para entrar en la mina. Al salir, habla con los dos hombres frente a la fundición y te informarán que **Kotaro** está en la habitación de la taberna. Corre hacia allí y tendrá lugar la presentación de este personaje aunque también puedes conocerlo más tarde. Ya es hora de subir hacia la mina. Nada más entrar verás un cofre con un Libro en su interior. Cuando avances hallarás una bifurcación con un altar para Guardar Partida. Toma el camino de la izquierda. Al final descubrirás un cofre con el Papiro del Rey de los Demonios y una caja *puzzle*, activa 4 y 6 para obtener un papel con un *combo*, Abajo, Arriba y Cuadrado para **Buraitou**. Vuelve al altar para Salvar Partida y ve por el túnel de la derecha. En una galería te estará esperando **Ekei**. Más adelante encontrarás el Mapa de la Mina en un cofre. Tras caminar un rato por los túneles, el camino volverá a dividirse. Elige la derecha y, dependiendo de con quien hayas tratado más, serás ayudado por **Ekei** o **Magoichi**. Continúa luchando y al llegar al final del túnel hallarás



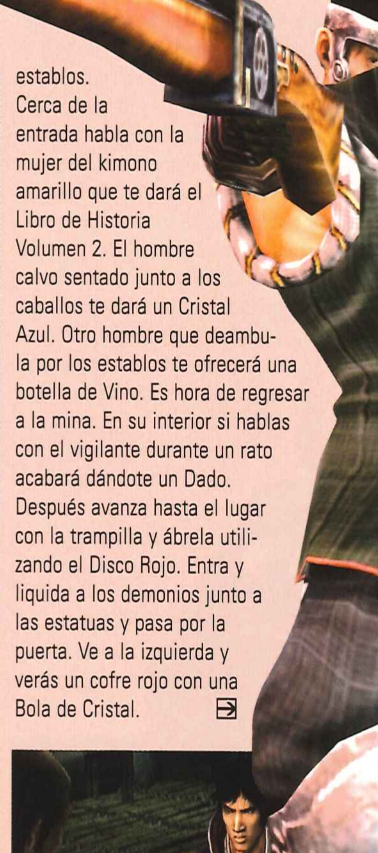
un documento sobre las Gemas del Poder y un altar del Dragón con la segunda arma del juego, una lanza llamada **Hyoujin-Yari**. Ahora puedes volver a la última bifurcación y continuar por el lado contrario al principio. Al final de esta sección hay una puerta sellada que puedes abrir con la lanza. Sigue avanzando y recoge Medicina de un cofre en la siguiente sala. Al final del túnel hallarás un lugar donde te preguntarán si quieres insertar la primera Gema. Estarás en la guarida del primer Jefe Final. La mejor arma contra él es la lanza (por su alcance) combinándola con la magia de **Buraitou**. Si además consigues reunir cinco almas púrpuras te convertirás en un demonio inmune durante un tiempo. Esto es válido durante todo el juego no sólo con los jefes finales. Después de acabar con **Ginghamphatts** continúa por el túnel y verás una trampilla sellada en el suelo, ignórala y sigue a la siguiente galería y destroza las cajas. Descubrirás un *puzzle*, activa 5, 3, 6, 4 y recoge un documento con el *combo* para **Hyoujin-Yari**: Abajo, Arriba, Cuadrado. Regresa y habla con el hombre herido.

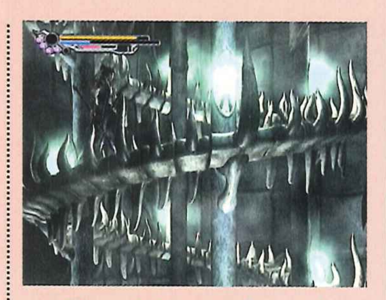
3. CASTILLO DE GIFU:

Cuando el hombre se recupera le dará un objeto, un Anillo Rojo, que le permitirá a **Jubei** abrir la trampilla de la Mina de Oro. Antes de abandonar la habitación intenta hablar con el *ninja*, te lanzará una daga (si no te lo has encontrado antes). Después de la introducción de **Kotaro** sube de nuevo a la habitación y entabla conversación con el tipo calvo.



Te dará un Hacha. Abandona la taberna y entre la gente de la calle localiza a la mujer con el kimono verde. Habla tres veces con ella y te dará Medicina Natural. Después ve a la tienda, al fondo hay un hombre que te pedirá un melón para su padre enfermo. Entonces te regalará una Tiza, dásela a **Ekei** que te dará un Libro Marrón. Si se lo das a **Magoichi** te ofrecerá un Emblema. Y **Kotaro** te cambiará este último por un Melón. Dale el Melón al hombre. Si compraste todos los objetos de la tienda tendrá ahora nuevas mercancías. Compra todo lo que puedas, cuanto más mejor. Finalmente, dirígete a los establos. Cerca de la entrada habla con la mujer del kimono amarillo que te dará el Libro de Historia Volumen 2. El hombre calvo sentado junto a los caballos te dará un Cristal Azul. Otro hombre que deambula por los establos te ofrecerá una botella de Vino. Es hora de regresar a la mina. En su interior si hablas con el vigilante durante un rato acabará dándote un Dado. Después avanza hasta el lugar con la trampilla y ábrela utilizando el Disco Rojo. Entra y liquida a los demonios junto a las estatuas y pasa por la puerta. Ve a la izquierda y verás un cofre rojo con una Bola de Cristal. ➔





<Entabla amistad haciendo regalos a los otros personajes para que te ayuden>

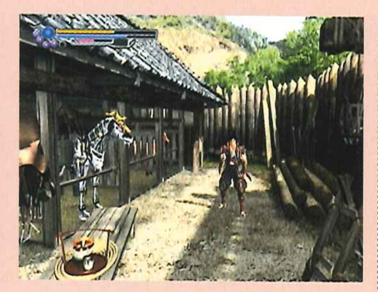






No lo sé exactamente, pero









Después sube la escalinata y saldrás al patio del castillo del primer *Onimusha*. Entra en el edificio, en esta sala hay un cofre con el Mapa del Castillo y otro con una Urna Dorada. Finalmente entra por la puerta pequeña. Hay un pozo para Recargar Magia. Al otro lado de la habitación encontrarás un *puzzle* numérico. Todas las filas, columnas y diagonales tienen que sumar quince. Coloca las piezas en este orden: 6 Arriba-Izquierda, 8 Arriba-Derecha, 2 Abajo-Izquierda, 4 Abajo-Derecha. Ahora puedes coger la Mitad Derecha de la Máscara Azul. Vuelve al vestíbulo y pasa por la puerta doble. **Ekei** te ayudará a combatir, abre el cofre para coger una Hierba y entra por la puerta roja. En esta sala abre una caja con enigma, activa 4, 2 y 8 para conseguir un Cristal Amarillo y al final pasa por la siguiente puerta a un largo pasillo. En su interior hay una puerta azul, un altar para Guardar Partida y la entrada a otro corredor. Un cofre junto a la puerta contiene un Libro de Historia Volumen 1. Pasa por la puerta junto al cofre. Un alma te pedirá que le lleves el Amuleto de la Suerte para poder descansar en paz. En la parte de atrás de la habitación, coge el Libro del Rey de los Demonios. Sal y sube por las escaleras. Lucha contra los enemigos y tendrá lugar una secuencia. Cuando termine pasa por la puerta doble a la segunda planta del vestíbulo. En la siguiente sala hay una puerta sellada (sólo puede abrirse con el martillo) y un cofre con una Hierba. En la mesa está el objeto que te pidió el espíritu. Llévaselo y a cambio te dará la Mitad Izquierda de la Máscara Azul. Ahora que tienes las dos mitades regresa a la puerta azul y coloca las dos mitades. Al entrar encontrarás a **Oyu** con un viejo conocido del primer *Onimusha*. Tras el combate continúa avanzando. Pasa por la puerta dorada y te enfrentarás con **Gogandantess**. Sólo tienes que poner toda tu atención en perder la menor cantidad de energía posible. Utiliza la lanza y el *combo*, Abajo, Arriba, Cuadrado para mantenerle a distancia hasta que **Oyu** te ayude a escapar. Avanza y alcanzarás una cuerda. Sube y en la esfera metálica coloca la Segunda Gema Misteriosa. De este modo, la pareja regresará al pueblo minero.

4. VALLE DE LA NIEBLA:

Después del relato de **Oyu** camina hacia el mercadillo. Habla con el samurai borracho insistentemente y te dará un Cuadro para tu colección. Vuelve a los establos. Uno de los curiosos, con un paquete a la espalda, puede regalarte un Vaso. Ahora ve a la tienda y al fondo encontrarás al hombre al que le diste el Melón, te dará un Brazalete Naranja. En la tienda hallarás nuevas mercancías. Si has ido comprando todos los objetos al tendero, éste te premiará con un Brazalete Blanco. Después ve a la mina para hablar con el guardián que te regaló el Dado, ahora te dará uno Dado Profesional. Aprovecha para inspeccionar las galerías y recoger oro y objetos. Finalmente, regresa al mercado del pueblo. Allí encontrarás a una mujer con una sombrilla muy extravagante. Al perseguirla terminarás de nuevo en el pueblo de **Jubei**. Una vez allí dirígete rápidamente hacia la cueva del espíritu. Después de contemplar la secuencia, recoge el Anillo Demonio. Si has trabado amistad con **Magoichi** te estará esperando fuera de la caverna. Habla con él para conseguir Dinamita. Cerca del Altar del Dragón donde encontraste la espada **Buraitou**, hay un grupo de rocas taponando un hueco, destrúyelo con la dinamita y recoge el Brazalete Verde. Te permitirá ver cofres mágicos ocultos a la vista. Por fin, vuelve al lugar donde comenzaste el juego, si no visitaste el pueblo de **Jubei** entonces mira en la primera parte de esta guía. Encuentra la habitación con un armario grande. Inspecciónalo y podrás abrirlo con el Anillo Demonio. Si tienes las dos mitades del Mapa de los Cuatro Dioses, tienes la pista que te hace falta para resolver este enigma. Si no es así, ésta es la solución: gira el pomo superior tres veces, el inferior dos, el izquierdo dos y el derecho una. Se abrirá una trampilla y de un cajón saldrá una cuerda. Desciende. Avanza y salta sobre la trampa. Después corta las cuerdas y se activará un objeto con cuchillas girando. Corre hacia la trampa, salta pero esta vez quédate colgado. Cuando haya pasado la máquina regresa a donde estaban las cuerdas y al final del pasillo encontrarás una salida. Estás frente a una ladera rocosa, hay un altar para Guardar Partida y un cofre gris, **Jubei** no puede abrirlo pero **Kotaro** sí. En la ladera hay una escalerilla de cuerda, sube y continúa tu camino ascendente hasta llegar a un puente de madera. Antes habrás encontrado una caverna sellada, sólo se abrirá cuando tengas el arma Senpumaru. Cruza el puente y más ade-



<Dependiendo del grado de amistad podrás controlar a uno de los tres personajes que acompañan a Jubei en la aventura, recorriendo caminos alternativos>





lante hallarás un cofre con Hierba y otro con el Mapa del Valle de la Niebla. En el altar del Dragón puedes conseguir el Senpumaru y también puedes salvar partida en el otro altar. Ahora regresa a la cueva que permanecía sellada y recoge la Estatua de **Nobunaga** (con los brazos cruzados). De nuevo vuelve a la zona de los altares y entra en el bosque. Aquí tienes dos opciones. La primera consistirá en liquidar al enemigo amarillo volante que descubrirá el camino correcto en cada bifurcación. La segunda surgirá si te pierdes tres veces y has trabado amistad con **Kotaro**. Entonces pasarás a controlar a este personaje. Ambas opciones siguen distintos caminos hacia la segunda batalla contra **Ginghamphatts**. Si has escogido la segunda, aprovecha a abrir todas los cofres grises del camino. En uno hay una Cuña Roja. Con ella puedes entrar en el *Dark Realm* que hay junto al puente de madera. Cuando hayas completado dicho escenario vuelve a los altares. Allí tienes que destrozar una señal de madera y **Kotaro** saltará a una nueva área. Sigue andando hasta el río, después entrarás en el bosque. Avanza hasta llegar a una bifurcación, a la derecha hay una cueva que sólo se abre con **Buraitou**. Al final del camino llegarás a un altar para Guardar Partida junto a un lago. Cruza el lago y pasa por la puerta, verás una luz azul. Ignórala por ahora y ve hacia la derecha para abrir



una caja con truco, activa 9 y 5 y podrás coger un documento. Después utiliza la cuña azul para descender al *Dark Realm* en el lugar de donde procede la luz. Completa todos los niveles y finalmente regresa al lugar donde se encontraba el tótem. Coloca en él los dos *items* encontrados en los *Dark Realm* y se abrirá un camino que conduce hasta **Jubei**. Aprovecha para guardar partida porque está a punto de comenzar el combate contra **Ginghamphatts**. Utiliza la lanza contra él. Cuando termines con el monstruo recoge la Estatua de **Nobunaga** (con una espada) y abandona el bosque. Después acude a la cueva que se abre con **Buraitou** para recoger la tercera Estatua de *Nobunaga* (con las manos a los lados). Ahora dirígete hacia el área con la puerta al *Dark Realm* Azul.

5. ISLA OYU:

Entra en el edificio de piedra. Tira de la palanca en la pared. Ahora fíjate muy bien en el orden en el que tienes que colocar las estatuas cuando aparezca en el monitor. El orden es siempre aleatorio así que presta atención a la imagen. Cuando las coloques en el orden correcto se abrirá una puerta. Baja los escalones y liquida a todos los enemigos para que desaparezca el sello mágico. Sigue avanzando a una pequeña sala con un altar para Guardar Partida. Después entra por la puerta rosa y lucha contra la mujer de la sombrilla. Una vez derrotada te dejará la tercera Gema Misteriosa. No olvides coger el retrato de **Nobunaga** de la pared. Detrás suyo hay un botón, al pulsarlo se abrirá un túnel. Avanza por él y cuando comience a salir gas corre a toda velocidad hasta que **Jubei** salte por un acantilado. Finalmente llegará a un sitio con un extraño vehículo, coloca la tercera Gema Misteriosa y tendrá lugar una



secuencia. Al llegar a una playa tendrá lugar un nuevo combate con **Gogandantess**. Cuando termine la lucha estarás controlando a **Oyu**. Dentro del edificio aparecerá la madre de **Jubei** dejando el Anillo Espíritu Rojo. Avanza por el pasillo, pasa las estatuas y llegarás a un lugar con un cofre. Contiene una Llave. Con ella puedes abrir la puerta del dragón y las otras dos de la sala principal. Entra por la que está junto al altar para Guardar Partida. Encuentra un Libro Marrón y Medicina para después abandonar esta sala y entrar en la que hay junto a la puerta que da a la playa. Por el pasillo encontrarás una puerta azul cerrada, continúa hasta el final. Entra a una sala con bustos de samurais. Aquí hay un documento y en un cofre un Mapa de la zona. También hay otra puerta, sigue el pasillo y llegarás a otra sala con el suelo de cristal. Espera un tiempo hasta que desaparezca el escudo y baja por la escalerilla. Abajo recoge el Escudo Metálico y después acaba con el Tentáculo Verde. El portal interdimensional te transportará a un camino de huesos. Éste conduce a una caverna de hielo. Antes hay un altar para Guardar Partida y un cofre con *Gladius*. En la caverna te espera un minotauro, tendrás que terminar con él para conseguir la Flauta Sagrada, cuando la tengas regresa a buscar a **Jubei**. Después, ya con **Jubei**, entra y consigue el martillo, *Dokoutsui*, del altar del Dragón. Ahora ve al lugar del portal interdimensional y utiliza el martillo para abrir la otra puerta. Mata al tentáculo y coge la Llave de Hierro. Sube por la escalerilla y encamina tus pasos a la sala con trozos de carne. Coloca a **Jubei**



bajo el ventilador del techo que podrás activar con el ataque mágico de **Senpumaru** y el ascensor se pondrá en marcha para conducirte a una especie de fábrica. Un cofre contiene el Mapa subterráneo del Santuario Oni. Aléjate de la zona del ascensor, ignora por el momento la escalerilla y pasa por la puerta. Al entrar verás dos robots. Puedes abrir una caja *puzzle* activando 12, 2, 6 para coger un arma de fuego. Sube por la escalerilla junto a la caja y avanza hasta bajar por otra. Pasa por la puerta y verás un pozo ⇒











<En el combate final Jubei se transforma en un Onimusha y será capaz de lanzar proyectiles a su adversario>



⇥ para Recargar Magia. También hay un *puzzle* numérico. El número a conseguir es 34. Coloca las piezas en este orden: 1 Arriba-Izquierda, 3 Arriba-Derecha, 13 Abajo-Izquierda, 16 Abajo-Derecha, 10 en el medio Abajo-Izquierda, 7 en el medio Arriba-Derecha. Tendrás la Llave Dorada. Destroza la tubería a la izquierda del *puzzle* y recoge un objeto. Vuelve a la sala de las cajas y sube por la escalerilla. Abre la puerta dorada con la llave y después pasa por las cajas y utiliza la llave de hierro y entrarás a una habitación con una estatua de jade. Hay un enigma en la estatua. Tienes que conseguir que coincidan los símbolos superiores con los inferiores. No es complicado, tan sólo requiere un poco de paciencia. Después de resolver el *puzzle* se activará un portal que te trasladará de nuevo al Castillo Gifu.



6. CASTILLO GIFU:

Te encontrarás en el techo de una estructura del castillo. Desciende por una escalerilla y encontrarás una caja *puzzle*, activa 2, 4, 6, 8, 1, 7 y hallarás un Talismán. Continúa bajando y al final verás un cofre que contiene la Cuña Verde, y un altar para Guardar Partida. Al salir de la torre ve a la derecha, utiliza **Buraitou** para abrir el sello de la puerta y estarás en una pequeña habitación. Hay una de las 18 imágenes en una estantería y otro documento. Entre ambos se emite una luz verde, si utilizas la cuña de ese color accederás a un *Dark Realm*, es opcional. Si consigues terminarlo serás bien recompensado pero los objetos no son esenciales para la aventura. Después regresa a la puerta de la torre y ve hacia la izquierda. Entra por la puerta enfrente de la que tenía el sello y abre el cofre para coger el Mapa Este del Castillo. Avanza y sal por la siguiente puerta. Sigue hasta que el camino se divida en dos. Por un lado hay una puerta cerrada, así que sigue hasta el muro del Castillo y abre un cofre con una Llave en su interior. Abre la puerta que hay aquí y estarás en el patio del Castillo. Entra en el edificio y corre a la siguiente habitación, allí abre la puerta con la Llave. En la próxima sala verás un cofre con la Llave de Media Luna. Para abrir la caja *puzzle* activa, 11, 1, 4. Junto a ésta última hay otra pintura con una imagen del álbum. Ahora puedes seguir inspeccionando el Castillo para encontrar más *items* o regresar inmediatamente a la puerta que no se abría en la pasarela de madera. Utiliza la Llave de la Media Luna y dirígete a una puerta sellada que puede desactivarse con la lanza. En un lateral tras la estatua hay un portal dimensional que te conducirá a una caverna circular. Si has trabado amistad con **Magoichi**, **Jubei** se convertirá en piedra y pasarás a controlar al maestro de armas de fuego. Tendrá que recorrer la cueva y encontrar la pólvora mágica para salvar a su amigo. Si no es así, entonces será **Jubei** el que tenga que luchar contra tres minotauros para conseguir el preciado polvo y salvar a todos los personajes que se han convertido en estatuas. Después vuelve a la sala de la estatua, sal y ve hacia la derecha. Tras esta puerta camina por la orilla del lago y entra en la siguiente zona. Continúa subiendo hasta llegar a la catarata donde se encuentra el embarcadero. Entra en este último y súbete en la barca para llegar al otro lado del lago. Entra al templo y coge una Obra de Arte y dos Libros. En la siguiente habitación da la Pólvora Mágica a los dos hombres estatua para desbloquear el camino. Sigue avanzando y entrarás en una habitación con una estatua bajo la cual hay un *puzzle*. Tienes que colocar los símbolos inferiores como los superiores. Cuando lo hayas hecho se abrirá un portal interdimensional. Te trasladará al Santuario Oni. El camino de piedra conduce a una puerta, al entrar estarás en un pasillo decorado con huesos. La primera puerta está cerrada, si has comerciado lo suficiente con tus amigos tendrás tres huesos fosilizados que te permitirán abrirla para conseguir el Brazalete Negro. Después sigue por el corredor para llegar a una sala con un altar para Guardar Partida y otra puerta. Finalmente llegarás a una estancia circular con una estatua, detrás de ésta hay otra puerta. Pasa por ella y camina hasta







hallar una bifurcación. Sigue por la derecha y avanza hasta que encuentres una sección más elevada del pasillo a la izquierda. Encontrarás una caja *puzzle*, activa 4, 6, 1, 10 y tendrás una Joya Mágica. Vuelve a la primera bifurcación y ahora sigue hacia la izquierda. En el siguiente cruce, ve a la derecha y el corredor terminará en un ascensor que se activa con **Senpumaru**. Cuando estés arriba recoge la Llave Escarlata del suelo. En un cofre hay otra Obra de Arte. Después sal por la puerta. Ve hacia la derecha de **Jubei** y saldrás a la sala principal (la que tenía la salida a la playa). Entonces entra en la habitación con trozos de carne y baja en el ascensor. Abajo avanza hasta la puerta y en la siguiente sala continúa hacia la habitación con el pozo para Recargar Magia. Aquí puedes abrir la puerta con la Llave Escarlata. Al entrar verás una secuencia, después abandona la sala. En el pasillo, uno de los cofres contiene el secreto para derrotar a **Gogandantess**. Finalmente, entra en la gran puerta del fondo. En cuanto recuperes el control de **Jubei** utiliza la Flauta Sagrada. Ahora te será mucho más sencillo derrotar el maestro de los espadachines y conseguirás la cuarta Gema Misteriosa.

7. LA AERONAVE: Artilugio Volador

Pasa por la puerta verde. Sube por la escalerilla y camina sobre las tuberías. Una te llevará a un cofre y en el lado contrario a una caja *puzzle*, activa 6, 7, 1, 12, 2 y tendrás una Joya Mágica. La primera de todas te conducirá por una serie de plataformas a la siguiente habitación. Estarás en la sala con estatuas. Utiliza la última Gema Misteriosa en la diosa dorada. Al recuperar el control de **Jubei** estarás en una sala con un Artilugio Volador. Inspecciónalo y después sube la persiana metálica girando ambos *joysticks* analógicos. Tras la secuencia estarás en la nave. En la primera sala hay un altar para Guardar Partida y una caja *puzzle*, activa 5, 2, 6, 8, 11, 3 para coger el objeto que contiene. Después sal por la puerta. La próxima estancia está repleta de enemigos, y en la siguiente hay una cinta transportadora con robots. Al fondo de este corredor está la sala de control de la Aeronave. Después de una secuencia pulsa el botón rojo y **Jubei** acabará en la Torre Vigía del castillo de **Nobunaga**. Aprovecha para salvar partida y entra por la puerta. Continúa, pasa a otra sala y sube por las escaleras. Aquí entra en el edificio, coge una Obra de Arte, la Cuña Morada y asciende por las escalerillas al tejado. Utiliza **Senpumaru** y toda la magia que puedas para liquidar al ser volante y conseguirás la Escama de Oro. Colócala en el pez decorativo brillante en un lateral del tejado y el escudo que conduce al escenario final desaparecerá. Baja y sal al exterior, después avanza por el puente hacia la extraña estructura del fondo. Si antes del puente giras a la derecha puedes entrar en una sala con una luz morada y si utilizas la Cuña Morada descenderás a un *Dark Realm*, es opcional, y puedes obtener el arma más poderosa del juego. Después ve hacia el Bastión de los Demonios y sube por la escalerilla y te enfrentarás por última vez a **Ginghamphatts**. Tu mejor arma será utilizar el *combo* de **Dokoutsui** hasta que el monstruo se divida en dos. Después centra tus ataques sobre la parte voladora, utilizando magia y si es necesario el Arcabuz. Al liquidarle obtendrás la última Gema Misteriosa. Finalmente baja y coloca esta Gema en la puerta en el medio de la sala que te conducirá al combate contra el mismísimo **Nobunaga**. Primero usa cualquier tipo de magia menos la de **Senpumaru**, reserva esta para cuando **Nobunaga** comience a volar.Si no tienes magia usa el Arcabuz para que el demonio vaya descendiendo y puedas atacarle con otras armas. Cuando finalmente consigas vencerle te espera la batalla definitiva con el Señor de los Demonios. Aquí **Jubei** se transforma en **Onimusha**. Permanece atento a sus proyectiles, puedes destruirlos disparando o esquivarlos. Los rayos es posible esquivarlos. Con el fuego aléjate todo lo posible y cuando empiece a caminar permanece lejos de sus piernas. Cuando sólo quede su cabeza cambiará de patrón de ataque lanzando máscaras, destrúyelas o esquívalas. Continúa atacando hasta que el Señor de los Demonios pase a ser historia.



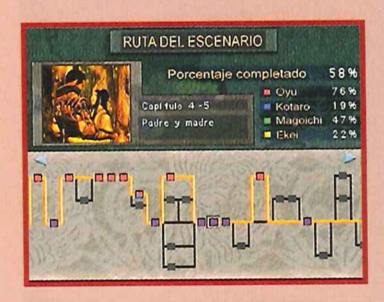




LOS SECRETOS Y MINIJUEGOS DE ONIMUSHA 2

Onimusha cuenta con muchos extras ocultos. Para empezar, al terminar la aventura obtendrás dos minijuegos. Uno El Hombre de Negro, donde el protagonista es Yusaku Matsuda, el actor en el que se basa el personaje de Jubei. En este minijuego tendrás que encontrar las 20 secuencias que hay distribuidas a lo largo de un escenario en un tiempo determinado y teniendo como única arma un palo. Después podrás verlas en una de las opciones del juego. El otro es Equipo Oni que sigue el mismo patrón que en el primer Onimusha sólo que esta vez podrás elegir entre los personajes que hayas descubierto de los cuatro que comprende el juego. También hay otro minijuego basado en los puzzles de Onimusha 2, pero para conseguirlo tendrás que obtener las 18 Obras de Arte, y por lo tanto jugar varias veces Onimusha 2 pare emplear todos los personajes y examinar las rutas alternativas.
Por otro lado, puede obtenerse un modo de dificultad más elevado al acabar el juego con una dificultad normal. Y si terminas este entrarás en una nueva modalidad donde los enemigos sólo pueden morir con el golpe especial, Issen, de contraataque. Por último, si completas Equipo Oni, podrás empezar una partida con la espada de fuego, todas las armaduras en nivel 3, balas infinitas y muchos más.







NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



■ **BMW Z8**
Pulsa Cuadrado, Derecha, Cuadrado, Derecha, R2, Triángulo, R2, Triángulo en el menú pricipal para acceder a este coche.

■ **Ferrari F50**
Pulsa L1, Triángulo, L1, Triángulo, Derecha, L2, Derecha, L2 en el menú principal para acceder a este vehículo.

■ **HSV Coupe GTS**
Pulsa L1, L2, L1, L2, R1, Triángulo, R1, Triángulo en el menú principal del juego para acceder a este vehículo.

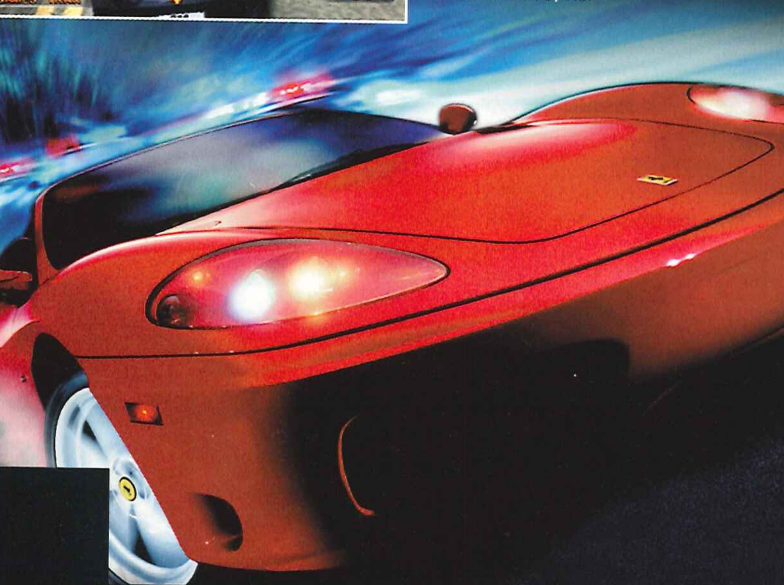


■ **Ferrari F550**
En el menú principal pulsa L1, Cuadrado, L1, Cuadrado, Derecha, R1, Derecha, R1 para gozar de este coche.

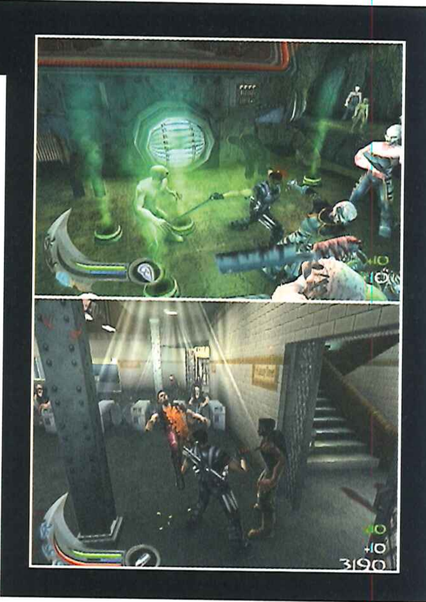
■ **McLaren F1 LM**
Pulsa Cuadrado, L1, Cuadrado, L1, Triángulo, Derecha, Triángulo, Derecha en el menú principal para acceder a este coche.

■ **Porsche Carrera GT**
Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, R1, R2, R1, R2 en la pantalla del menú principal para acceder a este coche.

■ **Personaje invulnerable**
En la pantalla de opciones pulsa R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3.



BLADE 2



■ **Selección de nivel**
Mantén presionado L1 y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo, Cuadrado en el menú principal.

■ **Vida infinita**
Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo.

■ **Furia infinita**
Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba.

■ **Todas las armas**
Mantén pulsado L1 y presiona a continuación Cuadrado, Círculo, Abajo, Izquierda, Círculo, Círculo, Triángulo en el menú principal del juego.

■ **Munición infinita**
Pausa el juego, mantén presionado L1 y pulsa a continuación Izquierda, Círculo, Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Abajo, X.

GRAVITY GAMES

■ **Código maestro**
En la pantalla de opciones, selecciona trucos e introduce el siguiente código: LOTACRAP.

■ **Estadísticas al máximo**
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce: MAXSTATS.

■ **Todas las monturas**
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: PIKARIDE.

■ **Dennis McCoy**
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: DMCDMAN.

■ **Bobby Bones**
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: BONEGUY.

■ **Bird Brains**
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: FLYAWAY.

■ **Hotty Babe**
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: BADGIRL.

■ **Angus Sigmund**
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: SIGMAN.

V-RALLY

■ **Coches flotantes**
Introduce 210741974 MARTY como nombre cuando crees un nuevo corredor.

■ **Coches pequeños**
Cuando se te pida el nombre de un nuevo participante, introduce el siguiente: 01041977 BIGJIM para acceder a esta opción.

Entre la avalancha de cartas que preguntan por la fecha de aparición de Devil May Cry 2 y del Disco Duro de PS2, hemos encontrado algunas tan variadas como las que aquí podéis ver.

Dolby Digital en PlayStation 2

¡Hola! Os sigo desde hace un año más o menos. Sois geniales:

1.- ¿*Blood Omen 2* merece la pena? ¿Es parecido a *Soul Reaver*?

2.- ¿Hay algún juego en la línea de *Baldur's Gate: Dark Alliance*?

3.- ¿Para cuándo *Onimusha 2*?

4.- ¿No hay otra alternativa a *Dolby Digital* 5.1 del DVD de **PS2** que no sea comprar un equipo especial para ello?

Javier Sánchez, Madrid.

1.- Actualmente, existen títulos del mismo género mejores que *Blood Omen 2*, pero si te gustó *Soul Reaver* te encantará la secuela de *Legacy Of Kain*.

2.- Lo más parecido que encontrarás en el mercado es *Gauntlet Legends*, aunque con un estilo más *arcade*.

3.- Ahora mismo lo encontrarás en cualquier tienda especializada.

4.- No. Si quieres escuchar con la máxima fidelidad cualquier película en formato DVD, lo único que puedes hacer es comprar un equipo de *Home Cinema*, con amplificador DTS o *Dolby Digital*. Actualmente, puedes encontrar amplificadores de este tipo, de relativa poca potencia, a un precio muy ajustado (desde unos 120 Euros).



Juegos de Fútbol

Me llamo **Gonzalo** y voy a ser un futuro poseedor de **PS2** y tengo algunas dudas:

1.- ¿Cuál de estos juegos me recomendáis para que sea el primero de mi colección en: *Metal Gear Solid 2, GTA3, Unreal Tournament, GT3* o *Tekken Tag Tournament*?

2.- ¿Merece la pena *Final Fantasy X*?

3.- ¿Qué juego de fútbol es mejor, *Pro Evolution Soccer* o *FIFA 2002*?

4.- ¿Es cierto que *FFXI* requerirá Disco Duro?

5.- ¿Merece la pena *Diablo 2*?

Gonzalo Domínguez, Valencia.



1.- El primer lugar estaría en dura pugna entre *MGS2, GTA3* y *GT3*, aunque seguramente encontrarás más divertido y completo el título de Rockstar Games.

2.- Por supuesto que merece la pena. «Sólo» por ser el mejor *RPG* creado para PS2...

3.- Ahora mismo, la puja está entre *PES2* y *FIFA 2003*. Los miembros de la redacción estamos de acuerdo en que la saga de Konami sigue resultando más completa en jugabilidad, mientras que el nuevo FIFA se lleva la palma en cuanto a licencias oficiales, locutores y competiciones nacionales Y, por supuesto, internacionales.

4.- La única versión aparecida del título de Square es la japonesa, la cual necesita de conexión a Internet y de Disco Duro para jugar.

5.- Es un gran juego... El problema es que no parece que vaya a aparecer nunca en PlayStation 2.

¿GTA: VC o The Getaway?

Hola, me llamo **Sergio** y ahí van mis preguntas:

1.- ¿Tiene fecha de salida *GT4*?

2.- ¿Saldrá algún día *MotoGP3*?

3.- Quiero comprarme un juego al estilo *GTA3*, ¿espero a *Driver 3* o me conformo con *Vice City* o *The Getaway*?

Sergio, Barcelona







1.- Polyphony no ha dado aún ningún detalle sobre el desarrollo de *GT4*. En cuanto sepamos algo, seréis los primeros en ser informados.
2.- Las ventas de las dos primeras entregas de la saga a buen seguro propiciarán la creación de una tercera, aunque desconocemos la fecha.
3.- Tendrás que esperar mucho si quieres jugar a *Driver 3*. Lo mejor que puedes hacer es esperar a *Vice City*, un grandísimo título que aparecerá en breve.

MOH: Frontline vs SOF: Gold

Hola, me llamo **Juanmi** y me gustaría deshacerme de algunas dudas:
1.- ¿Cuándo llegará a **España** *Suikoden 3*?
2.- Me quiero comprar un *RPG*, ¿cuál me aconsejáis?
3.- ¿Ha aumentado la dificultad en *Spider-Man The Movie* con respecto a los anteriores títulos protagonizados por el hombre-araña?
4.- Me quiero comprar un juego en 1ª persona y estoy entre *Medal Of Honor: Frontline* y *Soldier Of Fortune Gold*, ¿Que opináis vosotros sobre esta alternativa?
Juan Miguel Alonso, Alicante.

1.- La aparición de *Suikoden 3* en España parece muy probable, aunque aún no hay fecha de salida.
2.- *Final Fantasy X* es el mejor *RPG* de PS2 actualmente. Si también te gustan los action *RPG*, *Baldur's Gate* es una buena opción. Si estás dispuesto a esperar unos meses, *Star Ocean 3* promete ser uno de los mejores juegos de rol de la historia.
3.- Sí, aunque se suceden algunos niveles de dificultad ínfima con algunos de dificultad absurda.
4.- Entre esos dos, nos quedaríamos con *Medal Of Honor: Frontline*, aunque ahora mismo puedes encontrar otros títulos más completos como *TimeSplitters 2*.



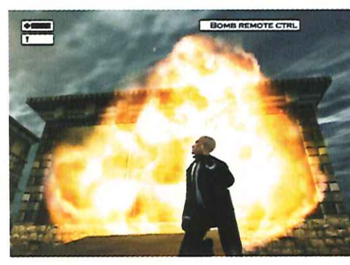


Gabriel Logan en PlayStation 2

Hola, soy **Loan** y me gustaría que me resolviéseis una serie de interesantes cuestiones sobre nuestra consola:
1.- ¿El nuevo *GTA* será un juego completo o una expansión como sucedió con *London 1969* de **PSone**?
2.- ¿Su precio será de juego completo o como en el caso de *GT 2002* será reducido?
3.- Soy un fan de la saga *Command & Conquer* desde sus inicios, ¿habrá alguna inclusión de la saga en **PS2** como el genial *Renegade*?
4.- ¿Qué tipo de control tendrá la versión **PS2** de *Los Sims*? ¿En qué consiste el modo para dos jugadores?
5.- ¿Cuándo aparecerá *Gabe Logan* en **PS2**?
6.- ¿Cuándo se podrán utilizar ratón y teclado en la mayoría de los juegos de estrategia y shoot'em-up?
Loan Ramos, Gijón (Asturias).

1.- Será un juego completo, más bien completísimo, que supera en todos los aspectos a su antecesor.
2.- Su precio será similar al de los demás títulos «normales». Te aseguramos que en cuanto veas el juego de Rockstar, estarás dispuesto a pagar cualquier cosa por él.
3.- No ha sido anunciada aún ninguna entrega de la saga *C&C* para PS2. Además, en el mercado actual no te será muy complicado encontrar *shoot'em-up* 3D de la misma calidad, e incluso superior, que *C&C: Renegade*.
4.- El control ha sido adaptado al *control pad* de PS2, sin posibilidad de utilizar un ratón USB, y el sistema de puntero permanece intacto. En el modo para dos jugadores, tendremos que competir por conseguir la casa y la ropa más «trendy» a lo largo de un determinado número de niveles.
5.- Hace poco, en el E3, hablamos con uno de los diseñadores de *Syphon Filter 2*, y nos confesó que están trabajando en una entrega para PS2.
6.- Cuando los programadores lo decidan así. Es cierto que hay muchos títulos en el mercado que carecen de dicha opción, pero en la mayoría de los casos el control ha sido optimizado para el *DualShock 2*.



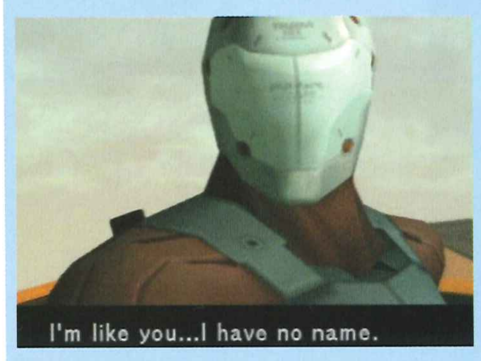


De mejor a peor

Hola, somos **Jorge y Paula** y tenemos una pequeña pregunta:
1.- Ordena de mejor a peor los siguientes juegos: *Hitman 2, Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad, Grand Theft Auto: Vice City, Need For Speed: Hot Pursuit 2, The Getaway, Burnout 2, 007: Night Fire*?
Jorge y Paula, vía e-mail.

1.- Aunque algún miembro de la redacción no estaba de acuerdo, el orden definitivo sería este: *GTA: Vice City, Hitman 2, The Getaway, 007: Nightfire, Burnout 2, NFS:Hot Pursuit 2, Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad*.

La pregunta del mes



Hace tiempo adquirí *Metal Gear Solid 2*, y cuál fue mi sorpresa al comprobar que el vídeo inicial del juego (en el que aparece el puente) no se apreciaba sonido alguno. No le di mucha importancia, pero más tarde los dos vídeos que aparecen antes de controlar a **Raiden**, tampoco tenían sonido. Aquí ya me mosqueé un poco, pero seguí jugando y, al completar el juego, más de lo mismo, ni en el vídeo final ni en los creditos aparecía sonido. Me dirigí a la tienda donde compré tanto la máquina como el juego quejándome del problema, pero el dependiente no tiene solución ya que no sabe de donde proviene el problema. **Carlos Martinez, Barcelona.**

PS2RO - *El problema que nos planteas tiene muy fácil solución, aunque es difícil detectar su origen debido a sus síntomas. Metal Gear Solid 2 es uno de los pocos títulos del mercado que muestra todos sus vídeos con calidad DVD, incluido el sonido, en formato Dolby Digital 5.1. Si, en las opciones de juego, activaste la opción de sonido en formato Dolby Digital para los vídeos, el audio quedará anulado en la salida analógica de la consola, ya que dicho formato sólo puede transmitirse a través de la salida óptica, en el caso de* ***PlayStation2****. Desactiva la opción y solucionarás el problema.*

Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

Para fans del cómic

El segundo DVD encierra, además de otros extras, un exhaustivo análisis sobre *Spider-Man*, el personaje estrella de la **Marvel**: entrevistas a los dibujantes que le han dado vida, una guía de supervillanos, la historia de las novias de **Parker** (incluida la malograda **Gwen Stacey**) y un impresionante repaso a las mejores historias y portadas publicadas a lo largo de estos 40 años (desde **Steve Ditko** y **Stan Lee** hasta los más recientes guiones de **J.M. Straczynski**).

Spidey cobra vida gracias a la magia del ordenador y el talento de Sam Raimi

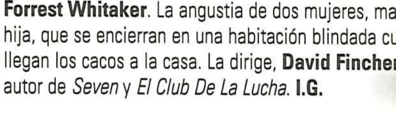
Spider-Man

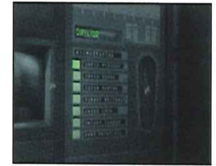
La Habitación Del Pánico





La historia, que va directamente al grano desde el principio y parte de una buena idea, pierde fuelle muy rápidamente y deja tantos cabos sueltos que las expectativas de los espectadores se quedan sin cubrir. Uno puede pensar que el guionista ha jugado al despiste con el argumento, tanto que nos quedamos un poco decepcionados. Puede ser que todo el presupuesto se fuera en pagar a la siempre correcta **Jodie Foster**, y al versátil **Forrest Whitaker**. La angustia de dos mujeres, madre e hija, que se encierran en una habitación blindada cuando llegan los cacos a la casa. La dirige, **David Fincher**, el autor de *Seven* y *El Club De La Lucha*. **I.G.**

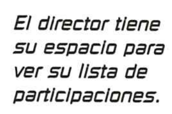




No existe el menú de extras, directamente varias opciones de escasos C.V. sobre el equipo.



El director tiene su espacio para ver su lista de participaciones.



En cuanto a Jodie Foster no se han olvidado de su reciente incursión como directora.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

Y esta pobre puntuación puede a algunos parecerles demasiado generosa cuando una producción tan reciente sólo nos ofrece un trailer y filmografías a pantalla fija. Puede que los menús animados y la cuidada presentación del producto quisiera compensar ciertas carencias, pero el público sabe que un DVD tiene más posibilidades.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: español (5.1) e inglés (DTS 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PRECIO:** 24,01 Euros

VALORACIÓN: 3/5

Lo mejor de la película es el sonido, pero en algunas ocasiones falla hasta la imagen. **Fincher** trata de jugar con las distintas texturas como ya lo hizo en el *Club De La Lucha*, haciendo que los tonos verdes dominen el ambiente nocturno contra la tendencia al azul del cine tradicional, pero en el intento pierde nitidez y no sabemos la razón.





Los amantes de los tebeos nunca agradecerán lo suficiente a **Brian Singer** su adaptación al cine de los *X-Men*. Su éxito hizo posible nuevas adaptaciones de cómic, aparcadas durante años en las oficinas de los grandes estudios. ***Spider-Man*** es un claro ejemplo. Tras pasar por mil manos, incluidas las de **James Cameron**, **Sam Raimi** recogió el testigo para crear la película de superhéroes más espectacular de la historia. Años atrás ya dejó prueba de su talento en el género con *Darkman*, pero aquel científico de rostro volátil no podía compararse en carisma y popularidad con el emblema de **Marvel**, el legendario Hombre Araña. La utilización del ordenador logra secuencias con las que nadie habría soñado hace unos años, pero la película se habría quedado en nada si no contase con el talento de **Tobey Maguire** (perfecto en su evolución de pardillo a superhéroe), y el gran **Willem Dafoe** como el **Duende Verde**. Ambos, poco dados al cine espectáculo, son las herramientas con las que **Raimi** construye este fábula colorista y deslumbrante, digna de la edad de oro de **Marvel**. **B.S.**



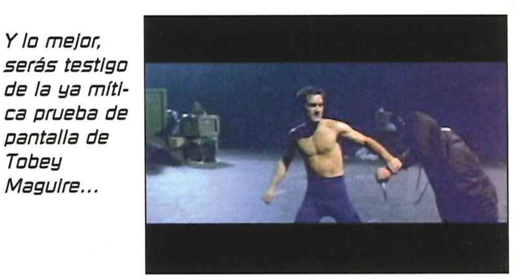
El 2º DVD ofrece una pequeña guía para iniciarse en el juego de Spider-Man para PS2.





Con la opción «Tejiendo la telaraña» verás anécdotas impresas sobre la película.

Y podrás disfrutar de los dos vídeos musicales de la BSO del film, con Sum 41 y Chad Kroeger.



Y lo mejor, serás testigo de la ya mítica prueba de pantalla de Tobey Maguire...

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Comentarios de **Raimi**, **Dunst**, **John Dyskstra** (subt. en castellano), notas de producción en pantalla, filmografías, dos vídeos musicales, *spots*, trailers, tomas falsas, cuatro documentales, galería relacionada con el cómic (ver recuadro de la Izda.), *tests* de pantalla, maquillaje y vestuario e incontables extras de DVD-ROM.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano, catalán e inglés (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 26.99 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■

Esperábamos mucho de este lanzamiento y **Columbia TriStar** no nos ha decepcionado. Lejos de saturar los DVD con *featurettes* sin interés, los extras son un sueño para los *fans* del personaje. Su labor a la hora de recopilar información sobre el cómic es impresionante. Y la calidad de imagen, indescriptible.

Spy Game

Robert Redford tendrá que salvar la vida de **Brad Pitt** en esta historia de espías, como su propio nombre indica, que entremezcla dos líneas argumentales. En una se cuenta lo que está ocurriendo en la actualidad en la que se van colando *flashbacks* colocados al milímetro que van explicando, en el momento preciso, la relación entre Nathan Muir (**Redford)** y Tom Bishop (**Brad Pitt**). **Robert Redford** interpreta a un agente de la CIA pero con un toque demócrata como no podía ser menos en el director y actor que tantas veces ha demostrado su tendencia política. **Brad Pitt** no es sólo guapo. Dirige el hermano de **Ridley Scott**, **Tony**. **I.G.**



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Un pleno para los extras de la edición digital de esta producción que ha aprovechado todos los secretos que esconde el rodaje de una película. Desde la creación, con los *storyboards* comentados, hasta el montaje final en el que se eliminan secuencias que se regalan a los usuarios de DVD. El *marketing* también tiene su espacio con los *spots*.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés (5.1), castellano (Dts., 5.1).
Subtítulos: inglés, castellano y castellano para sordos.

■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** ■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■

Un producto que por el mismo precio que muchas películas sin aderezos, ofrece una adaptación con el mejor tratamiento del sonido y con todos los extras imaginables. Encima es una película que puede satisfacer tanto a aquellos que sólo quieran ver a **Redford-Pitt**, como los que quieran disfrutar de una película bien construida y contada.



Tony Scott comenta todo sobre la película. Para saciar cualquier curiosidad.

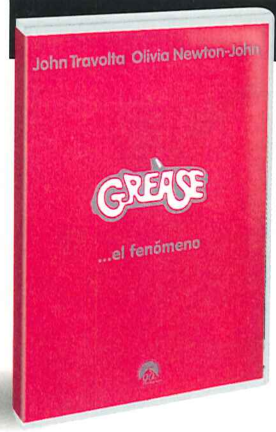


Entre los extras de la película se incluye un final alternativo.



También pone a nuestra disposición una completa filmografía de todo el reparto.





Grease

Este memorable musical ha sido uno de los títulos más esperados desde que el formato DVD viera la luz, hace ya más de cinco años. Al fin vamos a poder disfrutar de ***Grease*** en su *scope* original (y no en la carnicería *PanScan* habitual en TV) y con el sonido remasterizado en 5.1, castellano incluido. Muchos años antes de que **Tarantino** se cruzara en su carrera, **Travolta** era un ídolo de jovencitas gracias a *Fiebre Del Sábado Noche* y este filme, en el que encontraba la réplica en la preciosa **Olivia Newton-John**. Entre los secundarios, la siempre perfecta **Stockard Channing**. Los números musicales, soberbios. **B.S.**




Este DVD presenta los mismos extras que la versión Laserdisc de 1998.



De aquella edición ha heredado las entrevistas al reparto artístico...


...y el trailer original de cine de 1977.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

El DVD incluye un libreto de 14 páginas a todo color con las canciones de la película. Además encontrarás un trailer de la época y entrevistas a los actores (**John Travolta**, **Olivia Newton-John**) realizadas en 1998, con motivo del 20 aniversario de la película. Una película de la talla de ***Grease*** merecía mucho más.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

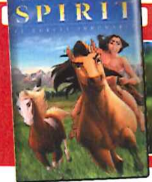
Idiomas: castellano, inglés, francés (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, hebreo, portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home E** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Sólo por el privilegio de disfrutar de ***Grease*** en su formato panorámico original ya merece la pena llevarse a casa este clásico del cine musical, que ha aguantado bastante bien el paso del tiempo. Sigue siendo igual de divertida que en 1977.

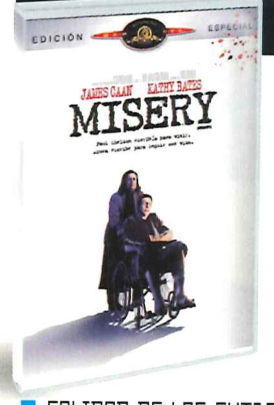




Spirit: El 13 de noviembre en DVD

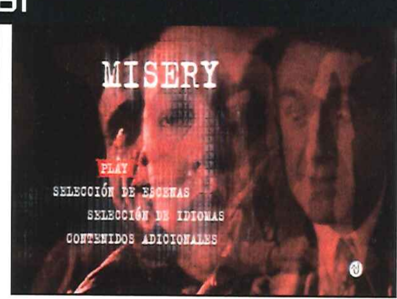
Tras su paso por los cines, la última película de animación de los estudios **Dreamworks** dará el salto al formato doméstico en un completísimo DVD que ofrecerá juegos interactivos, 15 min. de *storyboards* inéditos, comentarios de audio y diversos documentales, incluyendo uno que enseña, de la mano de los animadores, cómo dibujar un caballo.





Misery Edición Especial

Stephen King ya había hecho amago de tratar el problema del escritor al enfrentarse con la página en blanco en *El Resplandor*, pero en su novela *Misery* la peor tragedia de un novelista se convierte en una pesadilla. **James Caan** interpreta a Sheldon, un escritor que tras un accidente es cuidado por una de sus más fervientes *fans* que le obliga a cambiar el final de su última novela, condenándole a un terrible encierro obsesivo y traumático. Excelente interpretación de **Kathy Bates**, que a falta de cara y cuerpo siempre es un regalo ver a una gran actriz en pantalla. Secundaria de lujo **Lauren Bacall**, la editora de **Caan**. **I.G.**




Entre los extras un análisis de su banda sonora.


El director, Rob Reiner, explica de dónde viene la idea de adaptar la novela.


Una imagen del rodaje. En un estudio se recrea el accidente de tráfico.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

España va poniéndose al día en esto del mercado doméstico del DVD. Un sobresaliente para unos extras que contienen todos los ingredientes de las superproducciones de **Hollywood**: *Making Of*, trailer, filmografías, canciones de la banda sonora original, vídeo musical del tema central e incluso el *Making Of* del mismo *videoclip*.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano en Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

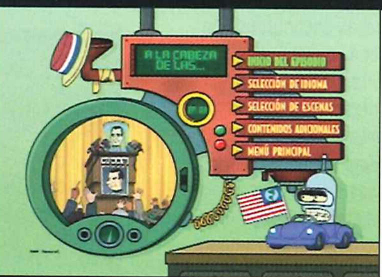
Tirón de orejas para la adaptación en DVD por un pequeño desliz que podría no tener importancia. ¿Por qué no hay subtítulos en español para aquellas personas de habla castellana que sean sordas? Sin duda aún hay que cuidar detalles, pequeños, pero importantes. El resto de lo mejorcito tanto en el tratamiento de la imagen y el sonido.






Futurama Segunda Temporada







¡Encontrarás escenas eliminadas de nada menos que 15 episodios!



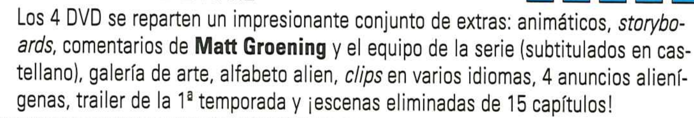


Storyboards, animáticas, galerías de bocetos...



...y el alfabeto alien que utilizan los guionistas de la serie.

Ni los más optimistas habrían augurado un lanzamiento tan tempranero de la 2ª tanda de las andanzas de **Bender** y Cía. Prepárate para retorcerte de risa con estos 19 episodios, que incluyen algunos de los más divertidos de toda la serie. El tercer DVD alberga 6 auténticas joyas, incluyendo *El Día de la Madre* (la tarjeta de felicitación sindicalista es lo más), o *Mis problemas con los Popplers*. Esta colección incluye tres episodios de la 3ª temporada americana, dramáticamente cancelada, aunque las últimas noticias indican que la serie vuelve a emitirse en **USA**. **B.S.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Los 4 DVD se reparten un impresionante conjunto de extras: animáticos, *storyboards*, comentarios de **Matt Groening** y el equipo de la serie (subtitulados en castellano), galería de arte, alfabeto alien, *clips* en varios idiomas, 4 anuncios alienígenas, trailer de la 1ª temporada y ¡escenas eliminadas de 15 capítulos!

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: español, inglés y alemán (todos en estéreo 2.0).
Subtítulos: castellano, inglés, danés, alemán para sordos.

TIPO DE DVD: 4 DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox** **PRECIO:** 42.05 Euros

VALORACIÓN:
Los seis episodios del tercer DVD ya justifican el desfalco a la hucha, sobre todo teniendo en cuenta que A3 TV ha dejado de emitir *Futurama* y que en **EE.UU.** no dejan de apagarse los rumores sobre una cancelación definitiva. Sería una pena no seguir disfrutando de una de las mejores series de TV de la actualidad.




Sueños De Un seductor



Woody Allen adapta para la pantalla su surrealista obra que en el original, en inglés, recibe el título de *Play It Again Sam*, haciendo referencia a la famosa frase que **Bogart** le dice al pianista en *Casablanca*. El protagonista de la historia está obsesionado con la rotundidad de **Bogart** y ahí está la clave. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** Película para recopilar la filmografía de **Allen**, no es necesario repetir filmografías y currículum vitae del propio cineasta o de su ex-mujer **Diane Keaton**.
- **PISTAS DE AUDIO:** Idiomas: español, inglés. Subtítulos: castellano.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Paramount Home E.** **PVP:** 24.01 E
- **VALORACIÓN:** Reflexión sobre las relaciones sentimentales y sexuales, qué original en el siempre agudo **Woody Allen**. Es una de esas comedias en las que disfruta haciendo payasadas gestuales hasta el punto de que en algunas secuencias recuerda a un *clown*. Los chispeantes diálogos siguen vigentes hoy día a pesar de estar inscritos en una sociedad elitista.

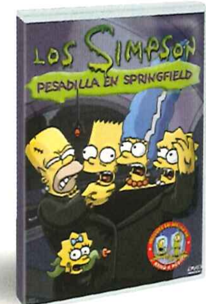
La leyenda De La Casa...



Las casas encantadas han sido cosa que se puso recientemente de moda con películas como *13 Fantasmas* o la *Mansión De Haunting Hill*. Pero en 1973 eran los ingleses los que nos ofrecían una austera visión de una casa diabólica, con su particular sobriedad que consigue pillarnos de sorpresa. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** Un poco excaso el apartado de los extras pero comprensible por el año de producción. No obstante no falta el trailer del día del estreno en cine.
- **PISTAS DE AUDIO:** Idiomas: español (estéreo), inglés (Dolby Surround). Subtítulos: castellano, inglés.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox** **PVP:** 23.99 E
- **VALORACIÓN:** Aunque puede resultar algo cara para lo que ofrece, los aficionados al género del terror recordarán esta producción y querrán tener en formato digital la obra del director **John Hough**. Siempre resulta agradable recordar cómo se hacía cine antes de que los ordenadores lo hiciesen casi todo... casi... todo. Lo mejor todavía, está en manos de los cerebros.

Los Simpson: Pesadilla En...



Un sueño hecho realidad: los episodios de *La Casa del Terror*, la cita más esperada en cada temporada de ***Los Simpson***, reunidos en un DVD. No están todos, pero al menos están algunos de los mejores, como *El Resplandior*, *La Tarrina Del Génesis*, *Tiempo Y Castigo* o el galardonado *Homer³*. **B.S.**

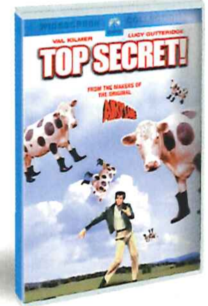
- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** El DVD (al igual que la edición VHS) ofrece una recopilación con las mejores apariciones de **Kang** y **Kodos**, dos habituales del especial de *Halloween*.
- **PISTAS DE AUDIO:** Idiomas: castellano, inglés e italiano (todos en 2.0). Subtítulos: castellano, inglés, italiano.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox** **PVP:** 23.99 E
- **VALORACIÓN:** Aunque la calidad y el interés por está recopilación de especiales de *Halloween* está fuera de toda duda (siempre es el capítulo más esperado en cada temporada), el precio de 24 Euros por sólo cuatro episodios sigue siendo demasiado elevado. Eso sí, olvidarás lo que has pagado a los pocos minutos de ver a la familia **Simpson** en acción.



Mi nombre es Powers, Austin Powers. La 3ª entrega de las aventuras del agente encarnado por **Mike Myers** llegará el próximo 3 de diciembre a los DVD *yankees*. La edición especial de *Goldmember* incluirá comentarios de audio de **Myers** y el director de la trilogía, **Jay Roach**, 3 *Featurettes* (*Fashion Vs Fiction, Disco Fever y English, English*), el documental *El Mundo de Austin Powers*, escenas eliminadas y ampliadas (con comentario de audio), cuatro vídeos musicales (**Beyoncé Knowles, Britney Spears, Ming Tea, Dr. Evil** y **Mini Yo**), trailers y contenidos DVD-ROM.



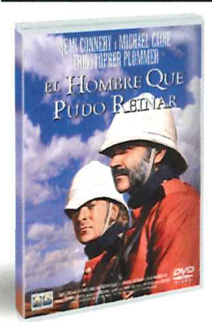
Top Secret!



Quizá sea la comedia con más *gags* por minuto de la historia. De lo que no ofrece dudas es de que se trata de la película más divertida de los ZAZ (los creadores de *Aterriza Como Puedas*). No pararás de reír con **Val Kilmer** en esta delirante parodia del cine bélico de los años 40. El doblaje español es la bomba. **B.S.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** Comentarios en audio de los ZAZ (**Jim Abrahams** y **David** y **Jerry Zucker**) subt. en castellano. Cuatro escenas eliminadas. *Storyboards*. Trailer de cine.
- **PISTAS DE AUDIO:** Idiomas: castellano, inglés, francés, italiano... Subtítulos: castellano, francés, inglés, alemán...
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Paramount Home E** **PVP:** 24.01 E
- **VALORACIÓN:** Los ZAZ se encontraban en su mejor momento creativo cuando perpetraron esta absurda y memorable película, en la que tus propias carcajadas te impedirán seguir la mayoría de los diálogos. Tanto éstos (beneficiados por un soberbio doblaje) como los *gags* visuales están a años luz de las comedias actuales. Y no te pierdas los comentarios de audio...

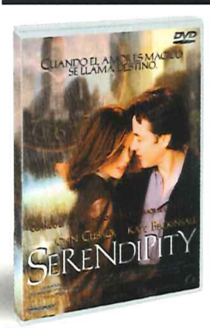
El Hombre Que Pudo Reinar



Columbia sigue engrosando su particular lista de clásicos esta vez con una película de **John Houston** que cuenta con actores de la talla de **S. Connery**, **C. Plummer** y **M. Caine**. Siguiendo con las menciones, música de **Maurice Jarre** y una fotografía de superproducción. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** Con esta obra de 1975 sólo tenemos un trailer del estreno en cine. Haber hablado con los actores hoy día hubiese subido demasiado los costes.
- **PISTAS DE AUDIO:** Idiomas: castellano, inglés, alemán, etc.(todos en mono). Subtítulos: castellano, holandés, inglés, francés, etc.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Columbia TriStar HV** **PVP:** 23.99 E
- **VALORACIÓN:** Para nostálgicos y coleccionistas incondicionales. Demasiado caro para aquellos que buscan estar a la última. A pesar del mono, la imagen sí que merece la pena. Exteriores y fotografía son «de verdad» a la antigua usanza y el formato digital es el mejor modo de conservar esta historia en el salón de nuestra casa. Interpretaciones muy británicas.

Serendipity



Esta comedia romántica fue una de las sorpresas más agradables de la pasada temporada cinematográfica. **Kate Beckinsale** y **John Cusack** son dos extraños que pasan una tarde inolvidable en **Manhattan**. Podrían haber formado la pareja perfecta, pero el destino les ha reservado otros planes... **B.S.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** Secuencias inéditas, imágenes del rodaje, *storyboards*, diario del rodaje, galería fotográfica, *featurette*, trailer, *spots*, biofilmografías.
- **PISTAS DE AUDIO:** Idiomas: castellano e inglés. Subtítulos: castellano e inglés.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9 + DVD 5
- **COMPAÑÍA:** **Lauren Films VH** **PVP:** 24.01 E
- **VALORACIÓN:** ***Serendipity*** demuestra que hay vida en la comedia romántica más allá de **Meg Ryan** y sus gestitos. Lo encomiable de esta película es que, pese a ser tremendamente romántica, nunca llega a caer en la babosería y el sentimentalismo barato, tan habituales en este género. La culpa es de su original argumento y la encantadora pareja de actores protagonistas.



Te gustaría ponerte en la piel de un asesino a sueldo en una de las aventuras más salvajes para **PlayStation 2**. Ahora tienes la oportunidad de hacerlo, participando en este concurso. Envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 21 de noviembre y optarás a uno de los 10 packs de un juego y una banda sonora de Hitman 2, y 10 packs de un juego.

¿Cuál de estos lugares no visita Hitman en su aventura?

A) Italia **B**) Japón **C**) Alcorcón

CONCURSO «HITMAN 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R02 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 21 de noviembre.

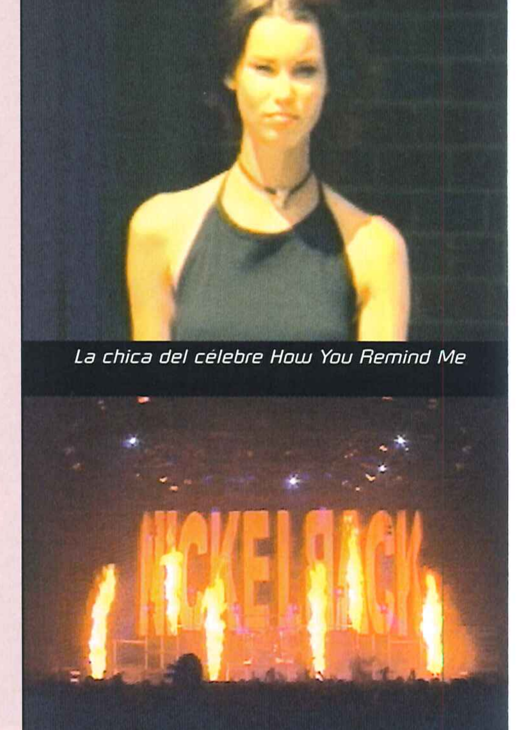
DVD MÚSICA

Nickleback: Live At Home



Entre los tormentos existenciales de Soundgarden y el positivismo vital de Creed, llega la última sensación del Rock norteamericano

Desde su primer lanzamiento, *The State*, **Nickelback** han pasado, en tiempo record, de ser una prometedora banda canadiense a instalarse, por méritos propios, entre la élite del Rock internacional. El éxito de su segundo disco *Silver Side* permitió que audiencias de todo el mundo pudieran comprobar, además, las excelencias de su enérgico directo. ***Live At Home*** refleja fielmente la emotiva actuación de cierre de gira que **Chad Kroeger** & Cía celebraron ante una audiencia completamente enajenada que se conoce al dedillo todas y cada una de las composiciones *post-Grunge* del cuarteto. Sobriedad escénica (sólo rota por algunos estratégicos efectos especiales), robustez sonora y alta intensidad interpretativa en un DVD que encandilará por igual a *Heavies* y *Grungies*. No os perdáis *How You Remind Me*, quizá la mejor canción del grupo.



La chica del célebre How You Remind Me

El calor del directo de Nickelback





Los documentales subtitulados en castellano

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Se han esmerado: tres clips (más el *making of* de uno de ellos), multi-ángulo en tres temas, muchas tomas casuales, información web...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés. Stereo / 5.1 Surround Sound.

Subtítulos: inglés, francés, alemán y español (extras).

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Roadrunner Records**

■ VALORACIÓN:

Para quienes no hayan tenido la oportunidad de sentir en directo el poderío de estos canadienses, ***Live At Home*** representa la oportunidad ideal para comprobar la entrega e intensidad que son capaces de desarrollar sobre un escenario. Claras influencias del *Sonido Seattle* de los 90 y ramalazos metálicos en un show elegante y espectacular.

CD'S

Atomic Kitten

■ TÍTULO: **Feels So Good**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Serias pretendientes al lugar de privilegio en el Olimpo del Pop que dejaron vacante las **Spice Girls**, estas «Gatitas Atómicas», después de los excelentes resultados logrados con su Ópera Prima *Right Now*, vuelven a por todas con un segundo álbum aún más optimista y variado. Ritmos contagiosos, melodías adherentes y encanto femenino en este artefacto eminentemente Pop.

Bon Jovi

■ TÍTULO: **Bounce**

■ COMPAÑÍA: **Island/Universal**



Nuevo trabajo de la veterana banda del cantante-actor **Jon Bongiovi**, en el que, como es su costumbre, los esfuerzos se reparten al 50% entre sus irrenunciables arrebatos rockeros (*The Distance, Hook Me Up...*) y su faceta más baladista y comercial (*Misunderstood, Joey...*). La producción, como siempre, espectacular, para que nada pueda empañar un gran trabajo.

Flow-Click

■ TÍTULO: **Flow-Click**

■ COMPAÑÍA: **DMM Music**



Sabroso cóctel sonoro el que nos ofrece en su debut este dúo de *Hip Hop* californiano que mezcla sin rubor alguno el característico sonido *Old Skool* de los barrios negros con gozosos arreglos latinos (¡ese irresistible *Quiero Bailar*!) y el toque de distinción que aportan algunas medidas dósis de *Soul*. Música exuberante desde el corazón del ghetto. Muy interesante.

Jet Lag

■ TÍTULO: **Beautiful Scars**
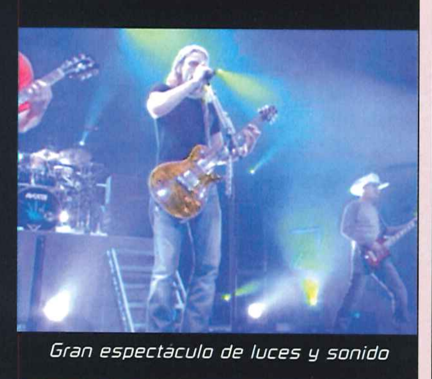
■ COMPAÑÍA: **Bittersweet Recordings**





La escena independiente nacional sigue gozando de excelente salud, a juzgar por las nuevas formaciones que siguen alegrando (algo) el grisáceo panorama discográfico. **Jet Lag**, los últimos en llegar, se confiesan devotos de **Dream Syndicate**. Un punto. Además, recuerdan a los **Attractions**, saben utilizar armonías vocales y componen y arreglan de lujo. Recomendables.

DVD MÚSICA


Gran espectaculo de luces y sonido

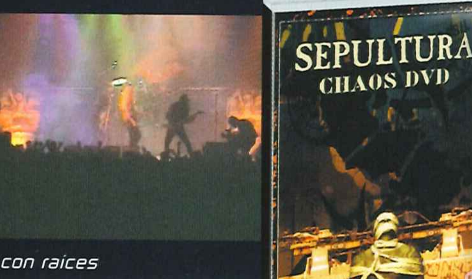

Chad Kroeger, el vocalista



Videos con multiangulo

Sepultura: Chaos DVD


En la sala Zeleste de Barcelona, en plena actuación

Heavy del bueno con raices

Extraordinaria retrospectiva de la impresionante, rompedora y turbulenta trayectoria de los brasileños, a través de tres de sus vídeos clásicos, editados en su día en formato VHS y ahora reunidos en este incendiario ***Chaos DVD***. Rompe el fuego *Under Siege*, un brutal directo grabado en 1991 en una de sus primeras actuaciones en **España**. A continuación, *Third World Chaos*, combinación de tomas en vivo y vídeos que acompañó a la edición en 1995 del álbum *Chaos AD*. Y la traca final llega con *We Are What We Are*, una mini-compilación de sus clips mas impactantes. Un vibrante resumen de los momentos más señalados del grupo que llevó al *Heavy Metal* mucho mas lejos de lo que nadie se había atrevido a hacerlo jamás. Como en otras ocasiones, echamos en falta los subtítulos en los comentarios de los miembros del grupo. Y van...

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Hay gran cantidad de curiosidades y sorpresas: el divertido *making of* del tremebundo *Roots Bloody Roots*, entrevistas, tomas casuales, discografía...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés y portugués. Stereo.
Subtítulos: no.

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Roadrunner Records**

■ VALORACIÓN: 

La bárbara pandilla de los hermanos **Max** e **Igor Cavalera** puede presumir de un pasado tan agitado como glorioso. ***Chaos DVD*** ilustra a la perfección su fascinante evolución desde el arisco *Hardcore* de sus inicios hasta sus deslumbrantes experimentos con **Timbalada**, el grupo de **Carlinhos Brown**, sin olvidar sus geniales filmes promocionales. Historia viva.

CD'S

Manu Chao

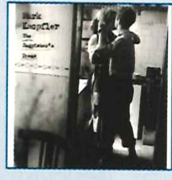
■ TÍTULO: **Radio Bemba Sound System**
■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Frenético recorrido en directo por ¡veintinueve! de las más aclamadas canciones del carismático chico del gorrito andino en el que desfilan, a toda mecha, los éxitos insurgentes del parisino en solitario y, cómo no, una buena selección de los himnos de ese grupo de leyenda que fue **Mano Negra** y que echamos de menos. Fiesta sin cuartel para espíritus rebeldes. ¡Patchanka!

Mark Knopfler

■ TÍTULO: **The Ragpicker`s Dream**
■ COMPAÑÍA: **Mercury/ Universal**



Muy en la línea de sus últimos trabajos, el ex-guitarrista y ex-vocalista de **Dire Straits** se lo toma con calma y nos invita a un relajante paseíto por sus estilos favoritos de siempre: *Folk* irlandés (*Why Aye Man*), *Bluegrass* (*Devil Baby*), *Honky Tonk* (*Quality Shoe*), *Blues* (*Marbletown*), baladas jazzies y muchos más aires campestres en su obra más sosegada y bucólica.

Peter Gabriel

■ TÍTULO: **Up**
■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Nada menos que diez años han debido aguardar pacientemente los seguidores del excomponente de **Genesis** a la continuación de aquel mítico *Us*. Pero puede decirse que la espera ha valido la pena. Porque ***Up*** es **Gabriel** en estado puro. Psicótico en *Darkness*, corrosivo en *The Barry Williams Show*, callejero en *More Than This*... Todo un acontecimiento.

Slovo

■ TÍTULO: **Nommo**
■ COMPAÑÍA: **DMM Music**

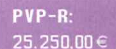


Arrebatador debut del variopinto colectivo musical comandado por el ex-guitarrista de **Faithless** y colaborador habitual de **REM** y **Robbie Williams**, **Dave Randall**. Una exquisita fusión de ritmos de vanguardia con elementos provenientes del *Be Bop*, el *Blues* y la música tradicional africana que se revela una de las más gratas sorpresas del panorama electrónico otoñal.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha Técnica

- MOTOR
  1.896 CC.
- POTENCIA
  130 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  10,4 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  205 KM/H.
- PESO
  1.465 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  7,7 L/100
  EXTRAURBANO
  4,6 L/100
  MEDIO
  5,7 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.803 MM.
  ALTO: 1.469 MM.
  ANCHO: 1.765 MM.
  MALETERO: 528 L.

PVP-R:








La sobriedad predomina en el diseño del Superb.





El maletero es grande, de forma regular y con un acceso sencillo.







S K O D A

http://www.skoda-auto.com

Superb 1.9 TDI comfort

Una gran berlina, a la altura de las mejores y a precio reducido

- MOTOR/PRESTACIONES: 8,5 (escala 1-10)
- EQUIPAMIENTO: 7,5 (escala 1-10)
- DISEÑO: 7 (escala 1-10)

Skoda sigue su marcha, sin prisa pero sin pausa, para hacerse un hueco entre las marcas más generalistas del mercado. Tras el éxito del **Octavia** y el **Fabia**, el último paso que ha dado ha sido su desembarco entre las llamadas «grandes berlinas», un segmento poblado de representantes de calidad pero, eso sí, bastante más caros que este sorprendente **Superb**. **Skoda** pretende hacer frente con este vehículo a otros modelos de similares dimensiones y equivalentes en prestaciones, pero con un ahorro que, como mínimo, llega a los 6.000 euros. Y todo ello sin perder ni un ápice de lo que los demás ofrecen. Estamos ante un coche serio, sobrio y eminentemente funcional, pero que no está exento de cierto atractivo para los que gusten de los modos y maneras de hacer coches de la marca checa. A caballo entre el **Octavia** y el **Passat**, su hermano de grupo, el **Superb** recurre a las formas que tan buen resultado han logrado en estos dos automóviles, con unos grupos ópticos de gran tamaño y un diseño absolutamente clásico. Y lo que más destaca, que sin duda es lo que más requerirán los compradores de este coche, es su habitabilidad. Y no sólo por el maletero o las plazas delanteras, que son enormes, sino también por las plazas traseras, que pueden albergar sin complicaciones a tres personas con un espacio sobrado para las piernas, por muy altos que sean ellos o los ocupantes de las butacas delanteras. El maletero está en la línea del segmento, superando con holgura los 500 litros, y pasando de los 1.300 si abatimos los asientos. Además, su acceso es muy sencillo y sus formas totalmente regulares, por lo que permite llevar el equipaje de todos los pasajeros sin ningún problema aprovechando todo su espacio. Si por fuera, como hemos comentado, destaca por su clasicismo y por su sobriedad, lo mismo se puede decir por dentro, que recuerda mucho al **Octavia** (quizá demasiado), y se echan en falta elementos que personalicen al que es, sin duda, el estandarte de la marca. Aunque su equipamiento de serie es más que sobrado (incluye seis airbags), no hubiera estado de más que se incorporara el ESP también, ya que sus dimensiones y su larga batalla se llevarían a la perfección con este cada vez más indispensable elemento de seguridad. Respecto al motor, los ingenieros de **Skoda** han tenido el acierto de montar el mejor turbodiésel de la casa, que aunque no es el más potente, sí que es el más equilibrado en cuanto a potencia, consumos y suavidad de utilización. Ofrece una respuesta adecuada en todo momento y, lo que es más destacable, con unos consumos absolutamente ridículos. Para esta prueba realizamos un recorrido de más de 500 kilómetros con cruceros de más de 140 km/h, y sólo consumió 6,1 litros de gasóil a los 100 km. Sin duda la principal razón para que se convierta en el **Superb** más vendido. En el debe hay que mencionar aspectos que no nos han convencido. En primer lugar los asientos delanteros, que no sujetan nada, son muy calurosos y demasiado blandos. A esto hay que sumar lo mucho que balancea en curvas cerradas, lo que no permite exprimir la potencia de su motor y acentúa los defectos de las butacas. Salvo por esto, y como todo **Skoda**, el **Superb** es una compra muy inteligente.





[+] CONSUMO, RELACIÓN CALIDAD-PRECIO
[-] ASIENTOS BLANDOS, SUSPENSIÓN

VOLKSWAGEN

New Beetle Cabrio

El escarabajo más parecido al Beetle de toda la vida



El New Beetle Cabrio, con su capota plegada sobre el maletero, nos devuelve al siglo pasado.

Durante el primer trimestre del 2003, **Volkswagen** pondrá a la venta la esperada versión cabrio del emblemático **New Beetle**. Con clarísimas reminiscencias al **Escarabajo** original, este descapotable ofrece una rigidez torsional y un sistema de protección antivuelco que aportan toda la seguridad exigible a un coche con esta carrocería. Estará disponible con tres motores: dos de gasolina de 100 y 115 caballos, y uno turbodiésel de inyección directa de 100. Contará también con colores exclusivos.

OPEL

Signum y Meriva

Las dos nuevas propuestas del fabricante alemán

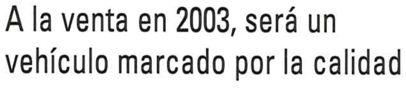


Estos son los nombres de los dos vehículos que **Opel** va a poner a la venta. El primero de ellos, el **Signum**, representa la versión tope de la gama **Vectra**, ofreciendo un confort de primera clase con propulsores de gasolina de 122, 175, 155 y 211 caballos, y diésel de 100, 125 y 177 caballos. El **Meriva** es un **Zafira** «a escala», un monovolumen divertido y práctico a la vez que espacioso y confortable. 87, 100 y 125 caballos en gasolina, y 75 y 100 caballos en diésel, serán sus mecánicas.



HONDA

Nuevo Accord



A la venta en 2003, será un vehículo marcado por la calidad



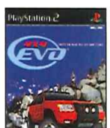
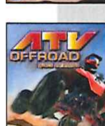
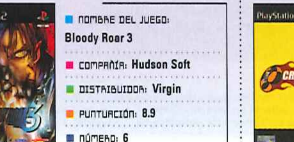
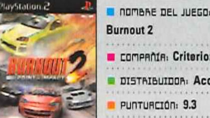
El fabricante japonés acaba de mostrar a la prensa su nuevo **Accord**, una berlina que destaca por la calidad que transpiran sus materiales. Un diseño exterior estilizado y un mayor placer en la conducción gracias a los motores DOCH i-VTEC de 155 y 190 caballos, más un futuro propulsor diésel, son sus principales cualidades.



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

	Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
	007: Agente En Fuego Cruzado	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
	18 Wheeler	Sega	Acclaim	8.3	11
	4x4 Evolution	Take 2	Proein	7.4	7
	Ace Combat Trueno de Acero	Namco	Sony C.E.	9.3	13
	Age of Empires II	Microsoft/Konami	Konami	9.1	10
	Aggressive Inline	Acclaim	Acclaim	9.3	18
	Airblade	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
	All-Star Baseball 2002	Acclaim	Acclaim	7.9	4
	All-Star Baseball 2003	Acclaim	Acclaim	8.6	17
	Alone in the Dark: The New...	Infogrames	Infogrames	8.4	10
	Aqua Aqua	S.C.I.	Proein	8.5	-
	Armored Core 2	From Software	UBI Soft	8.4	7
	Army Men Air Attack Blade's...	3DO	Virgin	8.2	5
	Army Men Green Rogue	3DO	Virgin	6.1	4
	Army Men RTS	3DO	Virgin	8.0	19
	Army Men Sarge's Heroes 2	3DO	Virgin	8.2	4
	Artic Thunder	Midway	Virgin	5.0	13
	Atlantis III	Cryo	Cryo	6.6	16
	ATV OffRoad Quads Extremos	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	7
	Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	Virgin	9.4	12
	Blood Omen 2	Eidos	Proein	8.2	15
	Bloody Roar 3	Hudson Soft	Virgin	8.9	6
	Britney's Dance Beat	THQ	Proein	8.5	18
	Burnout	Criterion	Acclaim	9.2	11
	Burnout 2	Criterion	Acclaim	9.3	21
	Capcom vs SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
	CART Fury	Midway	Virgin	7.8	8
	Centre Court Hard Hitter	Midas	Virgin	7.3	19
	City Crisis	Take 2	Proein	7.6	8
	Commandos 2: Men Of Courage	Pyro Studios	Proein	9.4	20
	Conflict: Desert Storm	S.C.I.	Proein	8.5	21
	Crash Bandicoot: LVDC	Vivendi Universal	Vivendi Univ.	8.5	11
	Crazy Taxi	Sega/Acclaim	Acclaim	8.7	5
	Dave Mirra BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
	Dark Cloud	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
	Dark Native Apostle	Hudson Soft	Virgin	8.0	17
	Dark Summit	THQ	Proein	7.9	16
	Dead or Alive 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
	Deus Ex	Eidos	Proein	8.9	20
	Devil May Cry	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
	Dino Stalker	Capcom	Electronic Arts	7.7	20
	Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Ubi Soft	6.9	1
	Dragon Rage	3DO	Virgin	7.0	14
  	Dragon's Lair	Digital Leisure	Proein	7.4	6
	Drakan: The Ancients' Gates	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	14
	Driving Emotion Type S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
	Dropship: UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12
	Dune	Cryo	Cryo	6.4	13
	Dynasty Warriors 2	Koei	Acclaim	8.6	1
	Dynasty Warriors 3	Koei	Proein	8.6	15
	Ecco The Dolphin	Sega	Sony C.E.	7.4	12
	El Libro de la Selva	Disney Interactive	UBI Soft	9.2	4
	El Zorro	Cryo	Cryo	6.3	14
	Endgame	Empire	Planeta	8.0	19
	Esto Es Fútbol 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9


- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Winter Sports
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 13


- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Xgames Snowboarding...
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 13


- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Xgames Skateboarding
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 13


- NOMBRE DEL JUEGO: Eternal Ring
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 1


- NOMBRE DEL JUEGO: Eve Of Extinction
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 19


- NOMBRE DEL JUEGO: Evergrace
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 3


- NOMBRE DEL JUEGO: Extermination
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 5


- NOMBRE DEL JUEGO: F1 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10

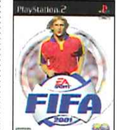

- NOMBRE DEL JUEGO: F1 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 18


- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Championship Season 2000
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Racing Championship
- COMPAÑÍA: Video System
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: F-355 Challenge
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 21


- NOMBRE DEL JUEGO: Fantavision
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -


- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10


- NOMBRE DEL JUEGO: Final Fantasy X
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 17


- NOMBRE DEL JUEGO: Fire Blade
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 20


- NOMBRE DEL JUEGO: Formula One 2001
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5


- NOMBRE DEL JUEGO: Freak Out
- COMPAÑÍA: Swing!
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 8


- NOMBRE DEL JUEGO: Frequency
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 19

- NOMBRE DEL JUEGO: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 7


- NOMBRE DEL JUEGO: Gauntlet Dark Legacy
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5


- NOMBRE DEL JUEGO: Giants: Citizen Kabuto
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 16


- NOMBRE DEL JUEGO: Gift
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: Godai Elemental Force
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -

- NOMBRE DEL JUEGO: Gran Turismo 3 A-spec
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: GT Concept 2002 T-G
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 19

- NOMBRE DEL JUEGO: Grand Theft Auto III
- COMPAÑÍA: Rockstar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: G-Surfers
- COMPAÑÍA: Midas Games
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.2
- NÚMERO: 14


- NOMBRE DEL JUEGO: GTC Africa
- COMPAÑÍA: Rage
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 16


- NOMBRE DEL JUEGO: Guilty Gear X
- COMPAÑÍA: Sammy
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 16


- NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 2


- NOMBRE DEL JUEGO: Half-Life
- COMPAÑÍA: Sierra
- DISTRIBUIDOR: Vivendi Univ.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11


- NOMBRE DEL JUEGO: Headhunter
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Herdy Gerdy
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 15


- NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 4


- NOMBRE DEL JUEGO: Hidden Invasion
- COMPAÑÍA: Swing
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.1
- NÚMERO: 13


- NOMBRE DEL JUEGO: ICO
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 14


- NOMBRE DEL JUEGO: International League Soccer
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 6

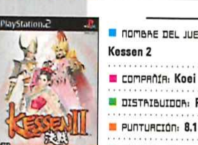

- NOMBRE DEL JUEGO: International SuperStar Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Jak & Daxter
- COMPAÑÍA: Naughty Dog
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.6
- NÚMERO: 11


- NOMBRE DEL JUEGO: Jet Ski Riders
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 13


- NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
- COMPAÑÍA: Crave
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 1


- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 13


- NOMBRE DEL JUEGO: Klonoa 2: Lunatea's Veil
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 2

LOS MEJORES

>> PLAYSTATION 2
Revista Oficial España



noviembre 2002

01- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
02- PRO EVOLUTION SOCCER (KONAMI)
03- FIFA 2003 (ELECTRONIC ARTS)
04- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES (EA)
05- TEKKEN 4 (NAMCO)
06- HITMAN 2 (EIDOS)
07- RATCHET & CLANK (SONY C.E.)
08- COLIN MCRAE 3 (CODEMASTERS)
09- KINGDOM HEARTS (SQUARESOFT)
10- KINGDOM HEARTS (SQUARESOFT)

LOS MÁS VENDIDOS





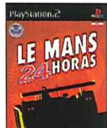
del 1 al 30 de septiembre

01- COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
02- TEKKEN 4
03- TUROK EVOLUTION
04- PROJECT ZERO
05- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PLATINUM)
06- STUNTMAN
07- GTA III
08- ONIMUSHA 2
09- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
10- RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X (PLATINUM)

- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 14

- NOMBRE DEL JUEGO: Kuri Kuri Mix
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5

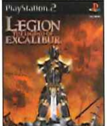
- NOMBRE DEL JUEGO: La Fuga de Monkey Island
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



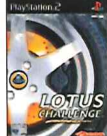
- NOMBRE DEL JUEGO: Le Mans 24 Horas
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Le Tour De France
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 19



- NOMBRE DEL JUEGO: Legion: The Legend Of Excalibur
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 21



- NOMBRE DEL JUEGO: Lotus Challenge
- COMPAÑÍA: Virgin
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Mad Maestro
- COMPAÑÍA: Fresh Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Manager De Liga 2002
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 18

- NOMBRE DEL JUEGO: Maximo
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 14



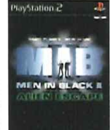
- NOMBRE DEL JUEGO: Max Payne
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: MDK 2 Armageddon
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Medal Of Honor: Frontline
- COMPAÑÍA: EA Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 17



- NOMBRE DEL JUEGO: Men In Black II
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: infogrames
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 20



- NOMBRE DEL JUEGO: Metal Gear Solid 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Mike Tyson Heavyweight Ch.
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 17



- NOMBRE DEL JUEGO: Monstruos S.A.
- COMPAÑÍA: Disney Int.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP 2
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Mr. Moskeeto
- COMPAÑÍA: Fresh Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 16

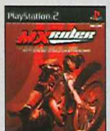


- NOMBRE DEL JUEGO: MTV Music Generator
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Codemasters
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Mundial FIFA 2002
- COMPAÑÍA: EA Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 17



- NOMBRE DEL JUEGO: MX 2002
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: MX Rider
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Hoopz
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



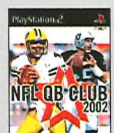
- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Street
- COMPAÑÍA: E.A. Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Need For Speed: H.P. 2
- COMPAÑÍA: Electronic Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: New York Race
- COMPAÑÍA: Wanadoo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 6.8
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: NFL Quarterback C. 2002
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10




- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2003
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 21

- NOMBRE DEL JUEGO: NHL Hitz 2002
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: No One Lives Forever
- COMPAÑÍA: Fox Interactive
- DISTRIBUIDOR: Vivendi
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 15

- NOMBRE DEL JUEGO: Off-Road Wide Open
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Oni
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO: Onimusha Warlords
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Onimusha 2
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 21

- NOMBRE DEL JUEGO: Operation Winback
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
- COMPAÑÍA: ESP
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Parappa The Rapper 2
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 14

- NOMBRE DEL JUEGO: Paris-Dakar Rally
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Pato Donald Cuac Attack
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: -




- NOMBRE DEL JUEGO: Penny Racers
- COMPAÑÍA: Takara
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 20




- NOMBRE DEL JUEGO: Peter Pan: La Leyenda de...
- COMPAÑÍA: Disney Int.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 15




- NOMBRE DEL JUEGO: Pierre Nodoyuna y Patán
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 6




- NOMBRE DEL JUEGO: Pirates: The Legend...
- COMPAÑÍA: EA Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic A.
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 16




- NOMBRE DEL JUEGO: Polaroid Pete
- COMPAÑÍA: JVC-Irem
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 14




- NOMBRE DEL JUEGO: Police 24/7
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 19




- NOMBRE DEL JUEGO: Portal Runner
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 11




- NOMBRE DEL JUEGO: Prisoner Of War
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 18




- NOMBRE DEL JUEGO: Pro Evolution Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10



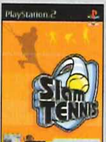
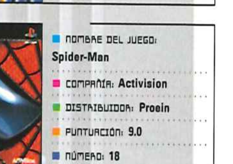
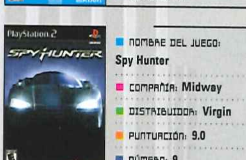
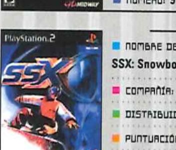
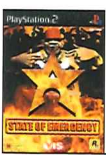
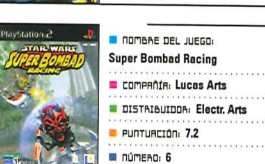
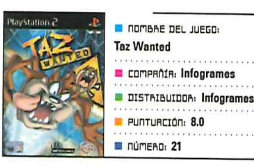

- NOMBRE DEL JUEGO: Pro Race Driver
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 20




- NOMBRE DEL JUEGO: Project Eden
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Project Zero
- COMPAÑÍA: Tecmo
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 20

	NOMBRE DEL JUEGO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	PUNTUACIÓN	NÚMERO
	Quake III Revolution	E.A. Games	Electronic Arts	9.2	4
	Rally Championship	S.C.I.	Proein	8.6	18
	Rayman Revolution	UBI Soft	UBI Soft	8.5	1
	RC Revenge Pro	Acclaim	Acclaim	7.5	1
	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Midway	Virgin	9.0	1
	Red Card Soccer	Midway	Virgin	8.4	18
	Red Faction	THQ	Proein	8.5	5
	Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	Electronic Arts	9.0	9
	Resident Evil Survivor 2	Capcom	Electronic Arts	6.5	16
	Rez	Sega	Sony C.E.	8.2	12
	Ridge Racer V	Namco	Sony C.E.	9.0	-
	Ring of Red	Konami	Konami	8.3	6
	Roland Garros 2002	Wanadoo	Wanadoo	9.0	18
	Rugby	E.A. Sports	Elect. Arts	8.2	7
	Rumble Racing	E.A. Games	Electr. Arts	8.6	6
	Salt Lake 2002	Eidos	Proein	8.3	14
	Shadow Hearts	Midway	Virgin	8.2	14
	Shadow of Memories	Konami	Konami	8.4	3
	Shadowman: 2econd Coming	Acclaim	Acclaim	7.0	16
	Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	Proein	8.7	12
	Shifters	3DO	Virgin	8.5	19
	Shox	Electronic Arts	Electronic Arts	9.3	21
	Silent Hill 2	Konami	Konami	9.2	11
	Silent Scope	Konami	Konami	8.1	3
	Silent Scope 2	Konami	Konami	7.9	11
	Silpheed	Game Arts	Virgin	9.0	3
	Sky Odyssey	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
	Slam Tennis	Infogrames	Infogrames	8.3	19
	Sled Storm	EA Sports BIG	Electronic Arts	9.0	15
	Smash Court Tennis Pro Tourn.	Namco	Sony C.E.	9.2	17
	Smuggler's Run	Rockstar	Proein	8.9	-
	Smuggler's Run 2	RockStar	Proein	8.6	12
	Soldier Of Fortune Gold	Codemasters	Proein	7.6	18
	Smuggler's Run 2	RockStar	Proein	8.6	12
	Soldier Of Fortune Gold	Codemasters	Proein	7.6	18
	Soul Reaver 2	Eidos	Proein	8.0	12
	Space Ace	Digital Leisure	Proein	7.2	6
	Space Channel 5	Sega	Sony C.E.	8.3	14
	Space Race	Infogrames	Infogrames	8.9	11
	Spider-Man	Activision	Proein	9.0	18
	Splashdown	Atari	Infogrames	9.0	11
	Spy Hunter	Midway	Virgin	9.0	9
	SSX: Snowboard SuperCross	E.A Sports BIG	Electr. Arts	9.1	1
	SSX Tricky	EA Sports BIG	Electr. Arts	8.8	12
	Star Trek Voyager: E.F.	Codemasters	Codemasters	7.1	21
	Star Wars Jedi Starfighter	Lucas Arts	Electronic Arts	9.1	15
	Star Wars Racer Revenge	Lucas Arts	Electr. Arts	8.6	15
	Star Wars Starfighter	Lucas Arts	Electr. Arts	9.2	3
	State Of Emergency	Rockstar	Proein	8.5	15
	Stitch Experimento 626	Disney Int.	Sony C.E.	7.8	18
	Street Fighter EX 3	Capcom	Electr. Arts	8.5	3
	Stuntman	Reflections	Infogrames	9.2	20
	Summoner	Volition	Proein	7.7	1
	Super Bombad Racing	Lucas Arts	Electr. Arts	7.2	6
	Super Bust A Move	Taito	Acclaim	8.2	1
	Super Trucks	Jester Int.	Ardistel	7.7	19
	Surfing H3O	Rockstar Games	Proein	7.8	1
	Taz Wanted	Infogrames	Infogrames	8.0	21
	TD Overdrive	Infogrames	Infogrames	8.3	19
	Tekken Tag Tournament	Namco	Sony C.E.	9.3	1

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



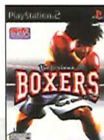
- NOMBRE DEL JUEGO: Tekken 4
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 21



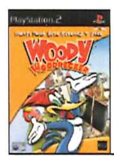
- NOMBRE DEL JUEGO: Theme Park World
- COMPAÑÍA: Bullfrog
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 7.7
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Top Gear Dare Devil
- COMPAÑÍA: Kemco
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Victorious Boxers
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Woody Woodpecker
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Tetris Worlds
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 6.8
- NÚMERO: 20



- NOMBRE DEL JUEGO: Thunderhawk: Operation Phoenix
- COMPAÑÍA: Core
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Top Gun Combat Zones
- COMPAÑÍA: Titus
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Virtua Fighter 4
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: World Rally Championship
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: The Bouncer
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Tiger Woods PGA Tour 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Track & Field (ESPN International)
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1

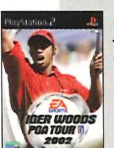
- NOMBRE DEL JUEGO: V-Rally 3
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 18



- NOMBRE DEL JUEGO: W.W.F. Smackdown!
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: The Flintstones Viva Rock V.
- COMPAÑÍA: Toka
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Tiger Woods PGA Tour 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Turok Evolution
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 21



- NOMBRE DEL JUEGO: Warriors of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Xtreme GIII
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: The Mummy Returns
- COMPAÑÍA: Universal
- DISTRIBUIDOR: Vivendi
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: TimeSplitters
- COMPAÑÍA: Free Radical Design
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Twisted Metal: Black
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: WDL ThunderTanks
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 2.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: X-Squad
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO: The Simpsons Road Rage
- COMPAÑÍA: Fox Interactive
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: TimeSplitters 2
- COMPAÑÍA: Free Radical Design
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 21



- NOMBRE DEL JUEGO: Unreal Tournament
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: WDL WarJetz
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 4.0
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: Zone of the Enders
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: The Thing
- COMPAÑÍA: Universal
- DISTRIBUIDOR: Vivendi
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 21



- NOMBRE DEL JUEGO: Tony Hawk's Pro Skater 3
- COMPAÑÍA: Activision
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Vampire Night
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 16

- NOMBRE DEL JUEGO: WipeOut Fusion
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 13

- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

EL MES QUE VIENE...

10 DEMOS JUGABLES

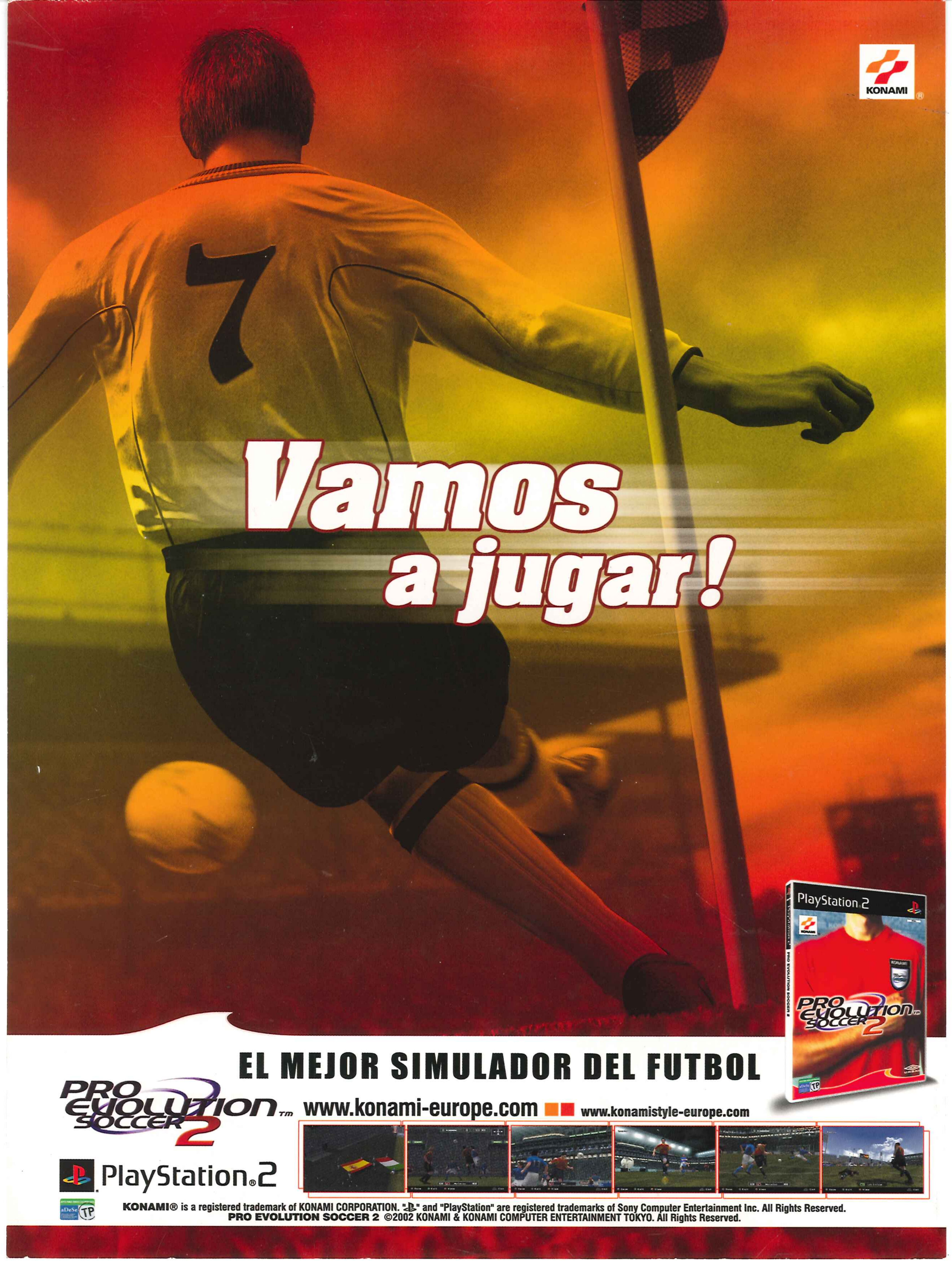
- BURNOUT 2
- TEKKEN 4
- HITMAN 2
- RATCHET & CLANK
- RED FACTION 2
- FERRARI F355 CHALLENGE
- SUMMONER 2
- MICROMACHINES
- SUPERMAN
- CRASH BANDICOOT (PLATINUM)

Y además... Vídeo-Demos y Extras de ALPINE RACER 3, THE GETAWAY, KINGDOM HEARTS, SHOX, STAR WARS: CLONE WARS, STAR WARS: BOUNTY HUNTER, TOTAL IMMERSION RACING, W.R.C. EXTREME II Y TRAILER DE LA PELÍCULA SPIDER-MAN.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.


KONAMI
Vamos
a jugar!
PlayStation 2
PRO EVOLUTION SOCCER 2
EL MEJOR SIMULADOR DEL FUTBOL
PRO EVOLUTION SOCCER 2
www.konami-europe.com
www.konamistyle-europe.com
PlayStation 2
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PRO EVOLUTION SOCCER 2 ©2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved.